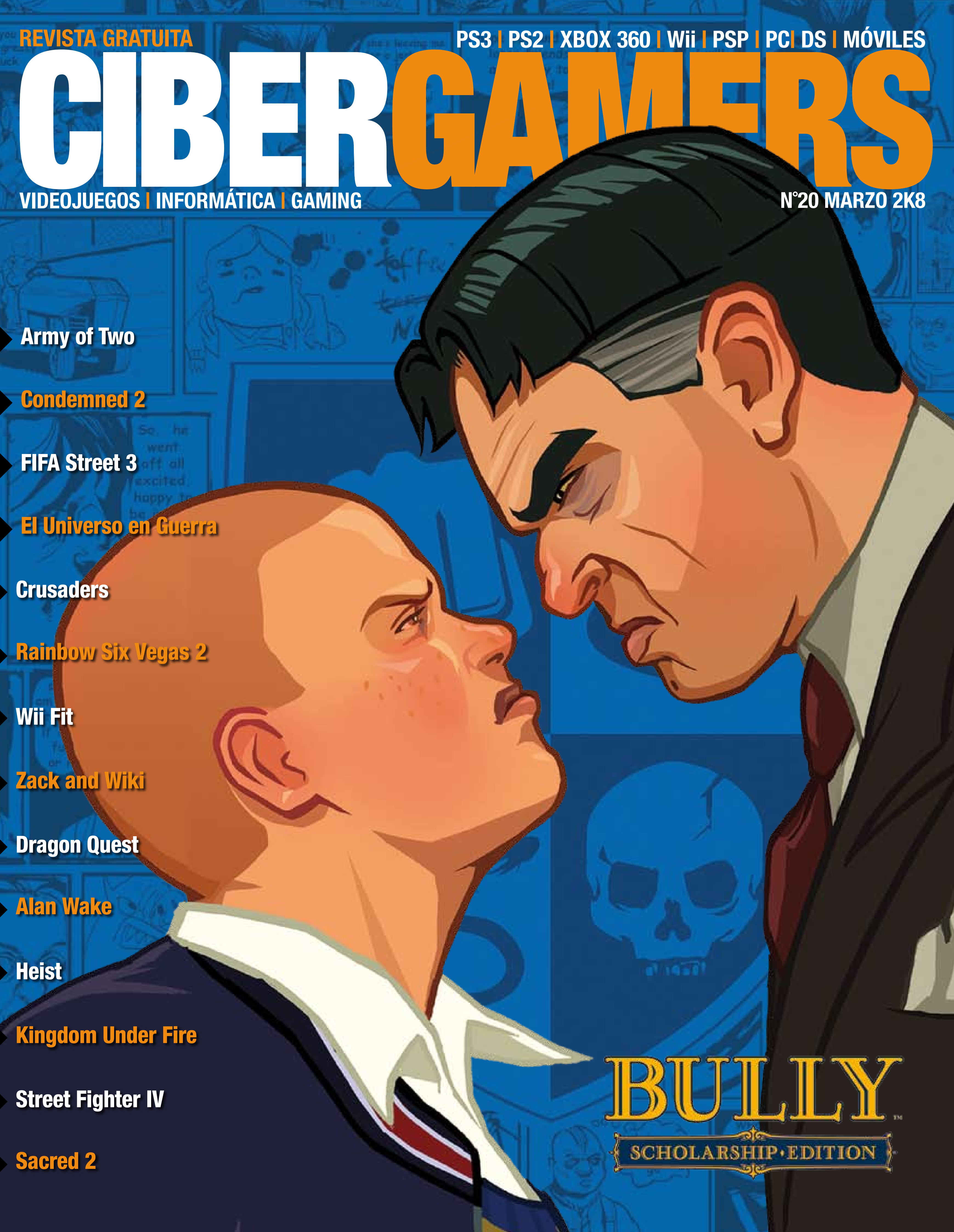
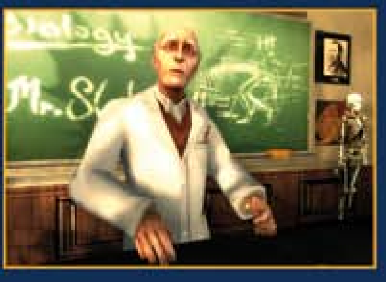

REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC| DS | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING
N°20 MARZO 2K8
Army of Two
Condemned 2
FIFA Street 3
El Universo en Guerra
Crusaders
Rainbow Six Vegas 2
Wii Fit
Zack and Wiki
Dragon Quest
Alan Wake
Heist
Kingdom Under Fire
Street Fighter IV
Sacred 2
BULLY
SCHOLARSHIP·EDITION



BULLWORTH
ACADEMY



16+
www.pegi.info

XBOX 360

Wii


# EDITORIAL

**CIBERGAMERS**

**EDITA**
**Ocio Rus S.L.**
**C/ Guipúzcoa, 10**
**28020 Madrid**
**Telf.: 915543967**
**ociorus@ociorus.com**

**DIRECTORA**
Belén Quintana
*direccion@cibergamers.es*

**JEFE DE REDACCIÓN**
Sergio Martín
*redaccion@cibergamers.es*

**REDACTORES Y COLABORADORES**
Guillermo Ballestero
Carlos Segura
Mario Fernández
Pablo Molina
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Kike Danger
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
José María Navarro
Miguel Pérez
Mariano Mazarío
Alejandro Serrano
Jesús García

**DIBUJANTE**
Dani Rubio

**JEFA DE MAQUETACIÓN**
Mercedes Abengoza

**MAQUETACIÓN**
J.J.
Miguel V.
Mab

**DIRECTOR MARKETING**
Miguel Ángel Barrera
*publicidad@cibergamers.es*

**ADMINISTRACIÓN**
Luis Gomez

**SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE**
Juan Carlos Quintana
*suscripciondigital@cibergamers.es*

**DEPÓSITO LEGAL**
**M-23345-2006**

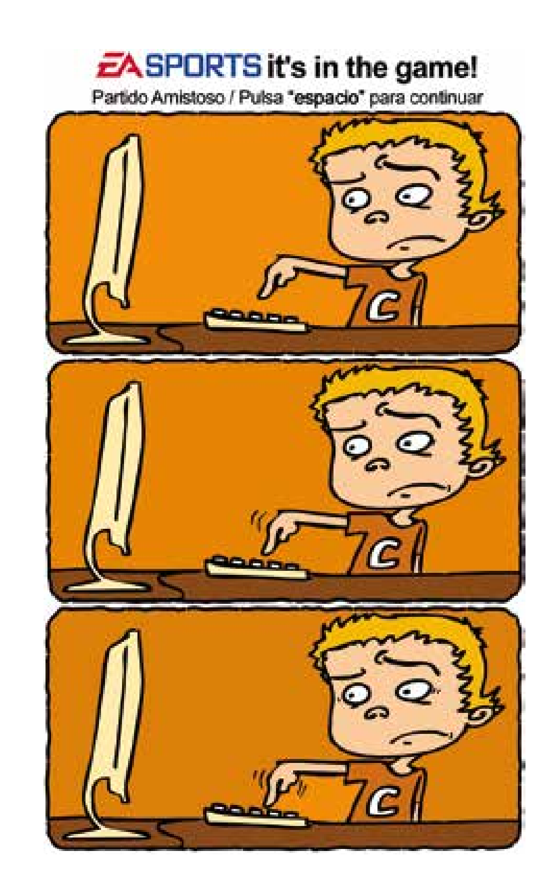
**IMPRESIÓN**
**Rotolitana S.L.**

**DISTRIBUCIÓN**
**Ocio Rus S.L.**
**CIF: B84497056**
**www.cibergamers.es**

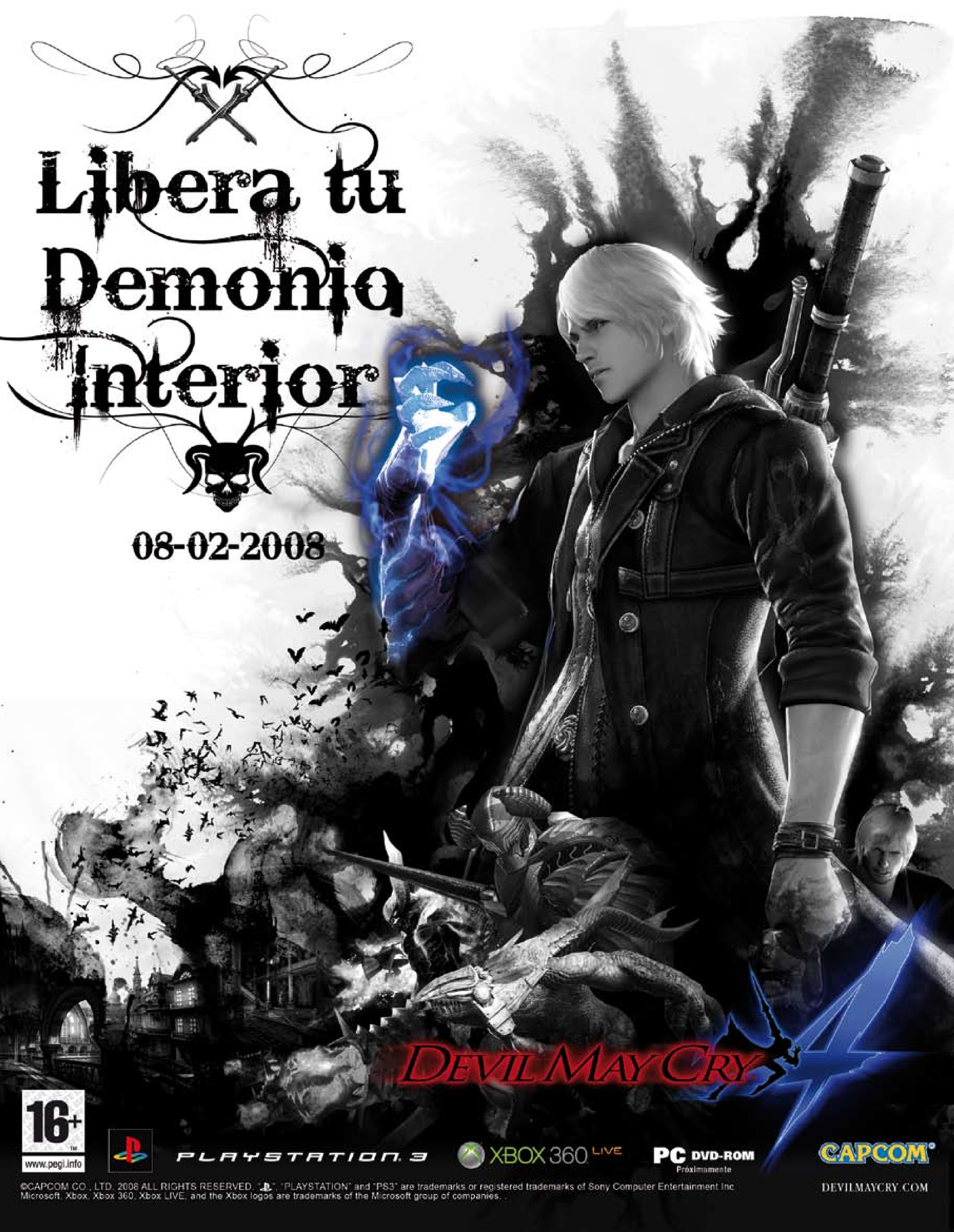


*Videojuegos globalizados*

*Los que llevéis unos años metidos en este sector os habréis percatado desde hace ya un tiempo de un hecho que, hace tan sólo unos años, era una simple utopía: poder disfrutar de la gran mayoría de los títulos casi al mismo tiempo que los usuarios japoneses y americanos, e incluso antes que ellos en algunos casos.*
*Lejos han quedado los dichosos tiempos en los que los europeos teníamos que esperar muchos meses (a veces hasta más de un año) para poder echar el guante a las novedades que se editaban en Japón y USA. Por eso nos parece buen momento para, desde estas líneas, agradecer profundamente a todas las compañías y distribuidoras su gran esfuerzo por ofrecernos sus títulos (en muchos casos, doblados y traducidos a nuestro idioma) con tanta premura. Sabemos que conseguirlo requiere de bastante dedicación, tiempo y dinero.*
*De nuevo, muchas gracias.*




# CONTENIDOS



Libera tu Demonio Interior
08-02-2008
DEVIL MAY CRY 4
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM
Próximamente
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
DEVILMAYCRY.COM

## CIBERGAMERS LANZA SU REVISTA ONLINE

# ESTAR AL DÍA NO TIENE PRECIO




Que tengas esta revista entre las manos significa que conoces el pulso que desde CIBERGAMERS estamos echando a lo cotidiano, a las normas impuestas, al precio de la información de calidad envuelta en un diseño atractivo, o a que lo "gratuito" signifique "deficiente". No apostaremos solo por la información que necesitas, sino por hacértela llegar de la forma más cómoda, amena y económica posible. Generalmente no pagamos por ver la televisión pública, y sin embargo tenemos un gran abanico de posibilidades lúdicas con ella. Sus responsables ya se buscan la vida para sufragar sus medios.

De la misma forma, nos hemos auto-impuesto que la base de un servicio informativo de calidad sea que estar al día, para ti, no tenga precio. Cómo si de un resumen mensual se tratara, en nuestra revista impresa CIBERGAMERS encontrarás parte de lo ocurrido en el mundillo del ocio en cualquiera de sus formatos.

Pero 30 días es una eternidad en un mundo que se mueve tan rápido. Por eso nos complace informaros que CIBERGAMERS ha impulsado su servicio online para convertirlo en un apéndice directo de nuestra idea informativa. El tiempo y el espacio ya no serán un problema para ofreceros diariamente las noticias más frescas sobre videojuegos, cine, informática, gaming o móviles desde www.cibergamers.es, la revista online de CIBERGAMERS. Te esperan contenidos en plena expansión, cómo los fondos de escritorio en alta definición de tus videojuegos favoritos o los trucos para conseguir avanzar por ese nivel insuperable. También videos de las últimas novedades, noticias de lo que está ocurriendo en las grandes compañías del sector y las curiosidades de los eventos más populares. Todo en tiempo real, sin esperar a que pase el eterno mes. Tras el cual, por supuesto, volveremos a obsequiarte con la edición impresa llena de análisis, avances, reportajes y las demás secciones de rigor, exclusivos de la revista.

Como viene siendo habitual, desde www.cibergamers.es también podrás acceder a nuestra hemeroteca, esa que estamos tan orgullosos de poner a tu disposición, con los números atrasados de la revista impresa en formato PDF. También podrás conocer lo necesario sobre nosotros y la forma de suscribirte a CIBERGAMERS para recibir cada mes en tu buzón de email el boletín de la revista y el enlace para descargar el último número.

El soporte web de www.cibergamers.es complementa diariamente la revista impresa.

Porque estar al día con CIBERGAMERS no tiene precio.

EN MARZO LLEGARÁ "FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES"

# MÁS FANTASÍA PARA NINTENDO DS






La conocidísima saga de rol "Final Fantasy" está viviendo una etapa muy dulce en Nintendo DS. A la reciente salida de "Final Fantasy XII: Revenant Wings", título que desde aquí os recomendamos, el 21 de este mes veremos la llegada de otra aventura ambientada en tan popular franquicia. El nombre completo del juego será "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates", y su desarrollo experimentará cambios significativos en relación a otros episodios de la saga.

El sistema de juego variará enormemente y a pesar de que el juego contará con elementos RPG, la acción, los puzzles y las plataformas se convertirán en los principales ingredientes. Los combates sucederán en tiempo real (nada de turnos), y será posible jugar con otros tres amigos más en modo Cooperativo, siendo esta opción la gran estrella de este cartucho. Por todo esto esta aventura será ideal para los que quieran iniciarse en el universo de "Final Fantasy" por vez primera. ¡Y estará totalmente en castellano!

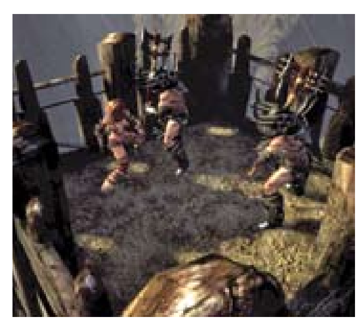
SEGA PREPARA "GOLDEN AXE: BEASTS RIDERS"

# COMBATES BRUTALES

Los que crecimos jugando a la clásica recreativa de SEGA "Golden Axe" llevamos mucho tiempo rezando para que la compañía nipona se decida a desarrollar una puesta al día de este clásico beat´em up. Y eso ocurrirá a finales de este mismo año, fecha en la que está prevista que aparezca "Golden Axe: Beasts Riders" para PS3 y Xbox 360.

El desarrollo está corriendo a cargo del equipo Secret Level, que alcanzaron la fama por la magnífica conversión para DreamCast de "Unreal Tournament". El título recuperará la ambientación medieval-fantástica del original, aunque su mecánica de juego variará un poco. Las 2D del original serán sustituidas por entonos y personajes 3D, y a los combates contra criaturas salvajes se sumarán toques de rol para que la aventura gane en profundidad. Conforme se vayan desvelando más detalles acerca de este esperado lanzamiento, os los iremos contando puntualmente.





## + BREVES

El juego de rol online "World of WarCraft" acaba de superar la increíble cifra de 10 millones de suscriptores, rompiendo todos los records.



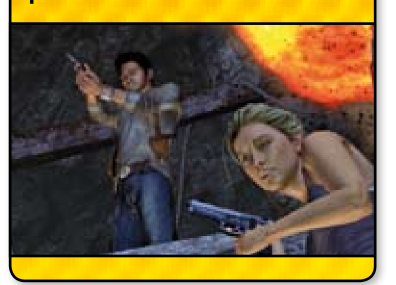
Tras muchos rumores y especulaciones, por fin "GTAIV" tiene fecha final de lanzamiento: estará en la calle el 29 de Abril en PS3 y Xbox 360.

La consultora independiente AC Nielsen ha apuntado que en España se han vendido ya a usuario final más de 650.000 unidades de Wii, una cifra realmente escandalosa.




El servicio Virtual Console de Wii acogerá desde este año juegos de otras tres consolas clásicas más de SEGA: Master System, Game Gear y SEGA Mark III.

Sony ya ha puesto en circulación un nuevo Starter Pack de PS3, que incluye consola, dos mandos y los juegos "Uncharted" y "Ratchet and Clank". Su precio ronda los 500€.



YA ESTÁ LISTO " " EN PSP

# EL REY DEL MINIGOLF

Planeta acaba de editar un nuevo título deportivo para la portátil PSP, "King of Clubs". Pero no penséis que se trata de un título cualquiera, ya que su temática seguro que os resulta interesante: el mundo del minigolf. ¿Quién de vosotros no lo ha pasado en grande alguna vez jugando a este curioso deporte con sus amigos? Pues ya no necesitaréis acudir a ningún recinto especializado, porque en este UMD encontraréis casi una centena de recorridos diferentes, ambientados en lugares tan exóticos como el mundo medieval, la era prehistórica, paisajes tropicales o el futuro.

Los modos de juego que incorpora el juego son múltiples, tanto para uno como para varios participantes. Y lo mismo ocurre con los incalificables personajes que podemos controlar, que son tan numerosos como geniales. El juego acaba de ser puesto a la venta y su precio es muy atractivo, pues por 29,95 (precio aproximado) podéis haceros con él.



TOMB RAIDER UNDERWORLD SERÁ MULTIFORMATO

# LARA PARA TODOS

Hace un par de meses os mostramos las primeras imágenes de "Tomb Raider Underworld", la nueva aventura que va a protagonizar la bella arqueóloga Lara Croft. En el mismo artículo también os ofrecimos nuestras primeras impresiones acerca del juego, que pudimos contemplar "in situ" gracias a una demostración que llevaron a cabo dos de sus máximos responsables. Lo que sí que aún no pudimos confirmaros al 100% en aquel entonces fueron los formatos para los que se estaba desarrollando la aventura. Estaban confirmados PlayStation 3, Xbox 360 y PC, pero Eidos ha anunciado que a estas tres plataformas se unirán también PlayStation 2, Wii y Nintendo DS, lo que significa una grata a noticia para todos los seguidores de las andanzas de Lara.

El lanzamiento de "Tomb Raider Underworld" está previsto para finales de este año y, a tenor de lo visto, se convertirá en uno de los títulos más importantes de la temporada.





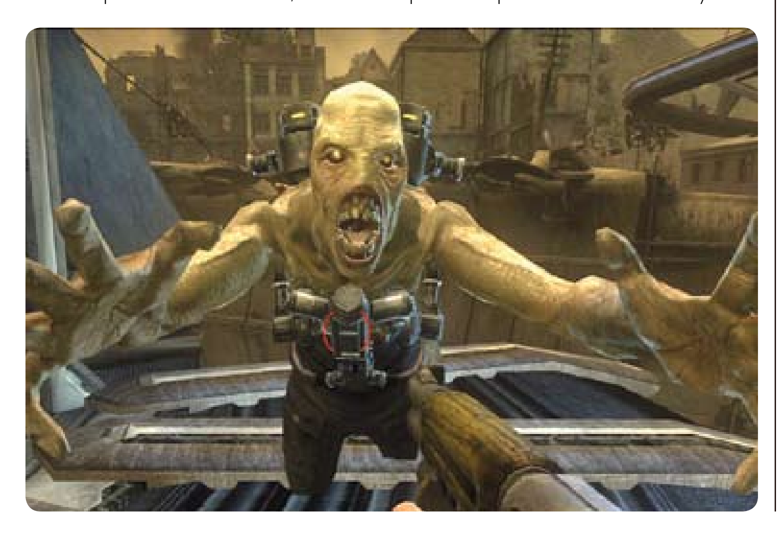


Sé tu propio ídolo
Descubre la verdadera competición con "Jorge Lorenzo Pro Moto Racing" en exclusiva en Vodafone live!
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
vodafone
LOTUS
Jorge Lorenzo
Pro Moto
racing

MÁS ACCIÓN PARA PS3

# NUEVAS IMÁGENES DE RESISTANCE 2

Insomniac Games acaba de distribuir nuevas capturas de la segunda parte de su célebre shooter en primera persona "Resistance: Fall of Men". Y como podéis observar, el aspecto que está adquiriendo es si cabe aún más perfecto que el original. Se le espera para finales de 2008 y, como ya imaginaréis, será totalmente exclusivo para la plataforma de Sony.



VUELVE EL RITMO DE ULALA

# MÁS MÚSICA PARA Wii



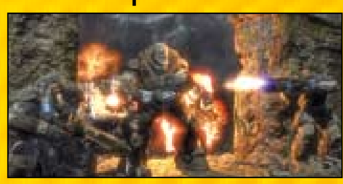
Ulala, la protagonista de uno de los juegos musicales más increíbles de todos los tiempos, "Space Channel 5", ha puesto sus preciosos ojos en Wii. Y es que SEGA nos ha dado la buena nueva de que este grandioso juego va a aparecer en la consola de Nintendo este mismo año. De esta forma "Space Channel 5" se une a la ya larga lista de juegos clásicos de SEGA que van a engrosar las filas de Wii, como "NiGHTS" o "Samba de Amigo".

# + ÚLTIMA HORA

EL REGRESO MÁS ESPERADO DE XBOX 360

## GEARS OF WAR 2 EN NOVIEMBRE

Así de claro y contundente ha sido el anuncio realizado recientemente por Microsoft. "Gears of War 2", la continuación del juego de acción en tercera persona por excelencia en Xbox 360 (que vendió 4,5 millones de copias en todo el mundo él solito) estará listo en Noviembre de este mismo año en Xbox 360. El desarrollo será similar al original, aunque disfrutaremos de nuevos niveles, armas y vehículos. ¡No hace falta que os digamos que en próximos números de CiberGamers os daremos más detalles sobre este esperadísimo título!



PELEAS BRUTALES EN WII

## THQ EDITARÁ DEADLY CREATURES

Rainbow Studios está dando forma a lo que puede convertirse en una de las grandes sorpresas para Wii, "Deadly Creatures". En este juego súper original tendremos que adoptar el papel de una tarántula o un escorpión, y tratar de sobrevivir a los ataques de otras criaturas igual de letales en mitad de un desierto... incluyendo al animal más peligroso de todos, el ser humano. La fecha de salida no está confirmada, pero esperamos que esté listo para finales de este mismo año. Lo dicho, "Deadly Creatures" tiene muy buena pinta.

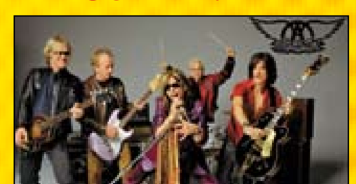
MÁS LUCHA, MÁS "VIRTUA FIGHTER"

## SEGA PRESENTA "VIRTUA FIGHTER 5 R"

En la reciente feria AOU 2008 celebrada en Japón, donde se presentan las máquinas recreativas más recientes, SEGA ha dado la campanada con una vuelta de tuerca a su extraordinario juego de lucha "Virtua Fighter 5". Y es que bajo la nueva coletilla "R", el título incorporará dos nuevos personajes, Karateka y Takaarashi (este último extraído de "Virtua Fighter 3"), así como nuevos escenarios para albergar cada combate. A partir de aquí todo es rumorología, pero no nos extrañaría que acabara por aparecer también en PlayStation 3 y Xbox 360.

VUELVE EL MEJOR ROCK

## ¡TOCA CON AEROSMITH!



Después del contundente éxito obtenido con "Guitar Hero III: Leyendas del rock", Activision acaba de anunciar que en el próximo mes de Junio los usuarios de PS2, PS3, Wii y Xbox 360 podrán disfrutar de una nueva entrega del título musical, "Guitar Hero: Aerosmith". Y como su propio nombre indica, el juego nos permitirá interpretar con la guitarra o el bajo las canciones más famosas del popular grupo de rock norteamericano. Desde luego los fans de Aerosmith deben estar dando saltos de alegría al leer esta noticia...



YA A LA VENTA
NINTENDO DS.
SQUARE ENIX.
LA FANTASÍA ASCIENDE A LOS CIELOS
Regresa al bello mundo de Ivalice un año después de los extraordinarios sucesos acaecidos en FINAL FANTASY® XII. Utiliza el lápiz táctil de Nintendo DS para explorar de manera intuitiva los cielos y todo tipo de territorios. Crea una legión de monstruos y convierte tu pequeño grupo en un gran ejército para evitar la aniquilación de los inocentes. Disfruta de una novedosa entrega de la saga FINAL FANTASY que gustará tanto a los seguidores más veteranos como a las nuevas generaciones.
FINAL FANTASY® XII
REVENANT WINGS®
12+
www.pegi.info
www.ff12revenantwings.es
© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



## NUEVOS AIRES PARA SQUARE-ENIX

# THE WORLD ENDS WITH YOU

De los innumerables juegos de rol que Square-Enix piensa lanzar durante la primera mitad de año en Nintendo DS, "The World Ends with You" es quizá el más atípico y desconocido de todos. Pero eso no significa en absoluto que vaya a ser un producto mediocre, más bien al contrario: de momento es uno de los cartuchos para esta consola que más me han agradado en lo que va de año.

El aspecto visual que atesorará el título se alejará mucho del estilo "clásico" y de clara influencia manga que suelen incorporar sus principales sagas como "Final Fantasy" o "Kingdom Hearts". Todos los personajes que aparecerán en la aventura mostrarán una apariencia muy moderna y vanguardista, siguiendo la última moda que presentan los jóvenes japoneses en la actualidad. Va a ser un juego tan bonito y preciosista que entrará directamente por los ojos.

Pero ya sabéis que los juegos de Square-Enix no sólo destacan por sus excepcionales artes gráficas, sino por su elaborado y profundo argumento y excepcional jugabilidad. Y eso mismo ocurrirá con este título. El protagonista de este RPG será un muchacho que responderá al nombre de Neck. A Neck únicamente le quedarán unos días de vida, pero el dios de la muerte decidirá darle una oportunidad para seguir adelante. A partir de aquí Neck y su amiga Tsuki vivirán una aventura apasionante, en la que no pararán de entablar combates contra toda clase de animales y criaturas. Estas batallas se desenvolverán en tiempo real y se convertirán en uno de los puntos más interesantes del juego. Para pelear habrá que usar la stylus y la pantalla táctil y, en función de los movimientos que efectuemos con el puntero sobre dicha pantalla, los personajes realizarán unos ataques u otros. Son muchas las cualidades que presentará este interesantísimo Action RPG.

MÁS CONTENIDO, MÁS DIVERSIÓN

# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

A nadie se le escapa que "Metal Gear Portable Ops" es una de las aventuras más espectaculares y bien hechas jamás concebidas para la portátil de Sony. En ella se nos contaba la vida y milagros de Big Boss mientras acabábamos con una organización y reclutábamos soldados para que trabajasen a nuestro lado.
Eso mismo vamos a tener que vivirlo una vez más con esta especie de ampliación de aquel título, y este UMD incluirá un mayor número de personajes, mapas y misiones. El precio a pagar será la supresión del modo Historia, aunque en su lugar disfrutaremos de "Infinnity Mission", una modalidad que nos proporcionará horas de juego ilimitadas.
Técnicamente apenas experimentará modificaciones con respecto a la primera entrega, pero dada la calidad de esta, casi ni hará falta. "Metal Gear Solid Portable Ops Plus" estará en la calle en escasas semanas y hará felices a los muchos fans de esta serie.



## UN SPIN-OFF MUY INTERESANTE
# TIBERIUM

A nadie se le escapa que "Command & Conquer" es una de las series de estrategia más prestigiosas y reconocidas en todo el mundo. La fascinante lucha entre varios bandos por conseguir el preciado mineral Tiberio ha conseguido atrapar a un buen número de aficionados. Y eso va a volver a ocurrir con "Tiberium", que por si alguien aún no ha caído va a ser un spin-off de "Command & Conquer".
El cambio más brutal que presentará esta nueva producción de Electronic Arts en comparación con los "C&C" tradicionales vendrá dado por el sistema de juego: "Tiberium" no será un juego de estrategia, sino un shooter subjetivo. ¿Qué os parece este nuevo acercamiento al universo "C&C"? Pues para nosotros este giro supone un aliciente monstruoso, entre otras cosas porque el argumento seguirá la apasionante trama iniciada en "C&C3". Nosotros asumiremos el papel de un antiguo soldado, Ricardo Vega, que luchó para el ejército de la alianza GDI contra los despiadados alienígenas Scrins. Ahora será llamado una vez más a filas, para batirse el cobre en una nueva contienda contra los aliens.
Nos tocará liderar un grupo de asalto que nos acompañará en todo momento, pudiendo darles órdenes en cualquier instante. Las batallas que presenciaremos en "Tiberium" seguirán la línea marcada por "C&C•", es decir, que podéis esperar contiendas bestiales en las que participarán decenas de personajes. Nuestro arma principal será el modelo GD10, un gran invento tecnológico capaz de adoptar varias formas en función de la situación, pudiendo convertirse en lanzagranadas, rifle de asalto o de francotirador...
El entorno tridimensional que acogerá el título poseerá un nivel de detalle excepcional, gracias a que el motor gráfico que se está empleando es Unreal Engine 3, toda una garantía. PS3, Xbox 360 y PC serán los afortunados formatos que acogerán "Tiberium", shoot´em up que esperamos que aparezca para finales de este año o principios del que viene. ●

## RECUPERANDO LA MAGIA

# STREET FIGHTER IV

Para muchos jugadores veteranos "Street Fighter II" sigue siendo el mejor juego de lucha de todos los tiempos, incluyendo en este caso tanto títulos clásicos en 2D como los más nuevos realizados en 3D. Por eso la confirmación por parte de Capcom sobre el nuevo desarrollo de "Street Fighter IV" ha causado tanto revuelo dentro de este mundillo, ya que los responsables del proyecto (con el productor Yoshinori Ono a la cabeza) se han apresurado a afirmar que "Street Fighter IV" será una "continuación espiritual" de "Street Fighter II".

Los formatos que recibirán este juego son (al menos provisionalmente) PlayStation 3, Xbox 360 y Arcade (máquinas recreativas), y llegará en algún momento de este año. Nosotros apostamos a que será a la vuelta de las vacaciones de verano.

Todos los luchadores clásicos que conformaban el plantel de "SFII" regresarán, así como nuevos luchadores. Uno de ellos será la atractiva Crimson Viper, que empleará un estilo de lucha poco convencional basado en la utilización de armas muy avanzadas tecnológicamente hablando, capaces de causar daños graves a sus rivales. Abel, por su parte, será un soldado muy duro y poderoso que habrá perdido sus recuerdos.

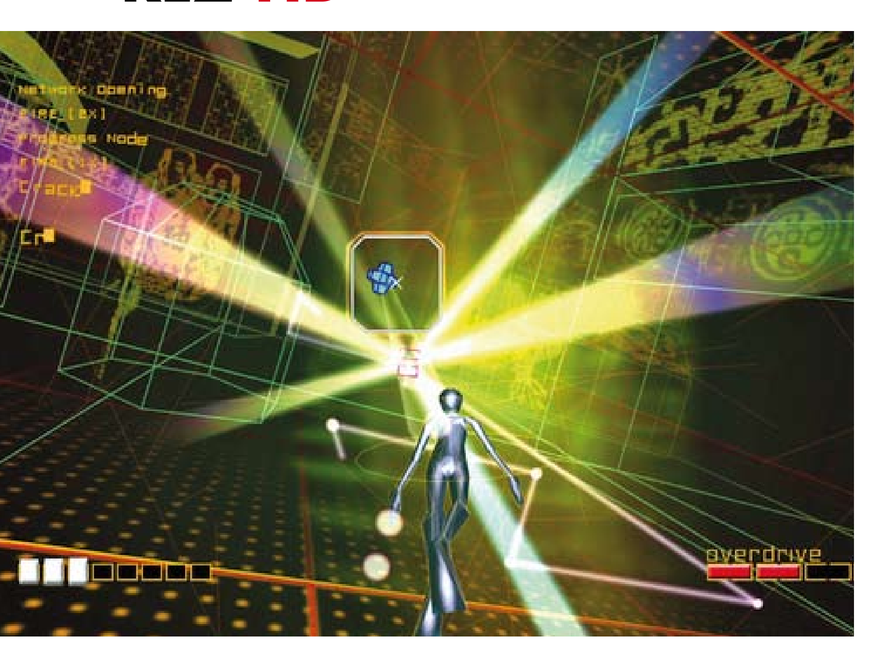
Como sabéis la fórmula de juego seguirá basada en los combates 2D, aunque todos los escenarios y personajes mostrarán una apariencia totalmente tridimensional, como sucede con títulos como "New Super Mario Bros" de Nintendo DS. A pesar de esto el sistema de lucha experimentará variaciones, y los personajes clásicos contarán con nuevos movimientos (como los Saving Attacks) y además todos serán capaces de ejecutar Super y Ultra Combos, combinaciones de golpes muy poderosas que le darán un toque aún más estratégico a cada pelea.

Capcom ha decidido que ya es hora de que regrese el rey de la lucha. Nos morimos de ganas de comprobar el nuevo "feeling" de "Street Fighter", así como de ver a los nuevos y también a los clásicos personajes en plena acción.



UN SHOOTER CIBERNÉTICO

# REZ HD




Sólo los jugadores de PS2 y DreamCast más "hardcore" recordarán el shooter futurista "REZ", una genialidad de Tetsuya Mizuguchi que en su momento recibió críticas no demasiado calurosas... que jamás entendí. Sin embargo los tiempos cambian y ahora que hemos entrado en la "era cibernética", puede que este título que acaba de ser lanzado en Xbox Live! Arcade reciba la atención que se merece.
La ambientación de los cinco niveles de los que consta el título (los mismos que ya vimos en el genuino) es increíble, un festival de luces y sonidos. Nosotros no controlamos a una nave espacial, como suele ser lo habitual en los shooters tradicionales, sino a una especie de ser orgánico que va evolucionando y modificando su aspecto. Las sensaciones que sentimos al jugar a "REZ HD" son únicas, un auténtico regalo del cielo para aquellos que busquen nuevas emociones. El mes que viene os ofreceremos la correspondiente review de este nuevo clásico de Xbox Live!





### UNA AVENTURA DE LUZ Y OSCURIDAD

# SACRED 2: FALLEN ANGEL

La primera parte de esta aventura de rol con toques de acción nos dejó un gran recuerdo, y ahora "Sacred 2: Fallen Angel" pretende volver a dejar el mismo sabor de boca a los usuarios de PC. El proyecto está en manos de Ascaron Entertainment (y será publicado por Atari), quienes pretenden llevar la franquicia un paso más allá. Y a tenor de sus ambiciosas pretensiones, si consiguen implementar todos los ingredientes con éxito nos encontraremos ante una aventura sobresaliente.
El mundo donde se desarrollará "Sacred 2" tendrá unas dimensiones colosales y podremos explorarlo a nuestro antojo. Pero habrá que tener cuidado porque en él encontraremos de todo, desde criaturas feroces a secretos, tesoros y trampas.
Seis personajes pertenecientes a seis razas diferentes estarán esperando a ser elegidos por el jugador: Seraphim (también conocidos como Ángeles Caídos), Inquisitor, Alto Elfo, Dryad, Guardián del Templo y Guerrero de Sombras. Los Seraphim buscarán la paz y con ellos podremos vivir una de las dos Campañas de las que constará el título, denominada Light. Por el contrario los Inquisitor vivirán en la oscuridad y protagonizarán la otra cara de la moneda, la Campaña Shadow.
El resto de personajes podrán pertenecer a un bando u otro, según las circunstancias.
Como sucede en cualquier juego de su clase, a medida que avancemos iremos perfeccionando nuestras habilidades para el combate y la utilización de conjuros mágicos, pudiendo además elegir entre distintos estilos. También tendremos la opción de escoger entre jugar en solitario o hacerlo acompañado de otros usuarios, ya que el título incorporará modalidades online.
La recreación de los escenarios estará muy lograda y disfrutaremos de una variedad de áreas notable, mientras que los numerosos personajes con los que interactuemos contarán con su propia personalidad. "Sacred 2: Fallen Angel" aparecerá en la segunda mitad del año en PC. Vigilaremos su ciclo de desarrollo muy de cerca.


16+
www.pegi.info
NO MORE HEROES
¡BIENVENIDO AL JARDÍN DE LA LOCURA!
Wii
NO MORE HEROES
PAL
29 DE FEBRERO
Rising Star Games
www.virginplay.es
V.2 PLAY
Wii
Rising Star Games, 960 Capability Green Luton LU1 3PE UK, © 2006 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

LLEGA LA REVOLUCIÓN

# SPORE




Nuestros queridísimos "Sims" fueron creados por la brillante mente de Will Wright y, desde su lanzamiento, la franquicia de Electronic Arts ha logrado enganchar a millones de jugadores en todo el mundo. Y lo mejor es que "Los Sims" ha despertado el interés ya no sólo de los asiduos a este mundillo, sino también el de otro tipo de público más "casual". Bien, pues las neuronas de este privilegiado individuo se han puesto otra vez en marcha para dar vida, junto a su equipo de Maxis, a un nuevo título tan revolucionario que englobarlo dentro de algún género concreto resulta bien difícil. Señoras y señores, con ustedes "Spore".

¿Y en qué consiste? Tranquilos que os lo explicamos. La idea detrás de "Spore" es la de ir evolucionando progresivamente los atisbos de vida más minúsculos para, al cabo de mucho tiempo, acabar colonizando otro planetas y galaxias. Pero claro, entre una fase y otra acontecen muchas, muchísimas cosas.

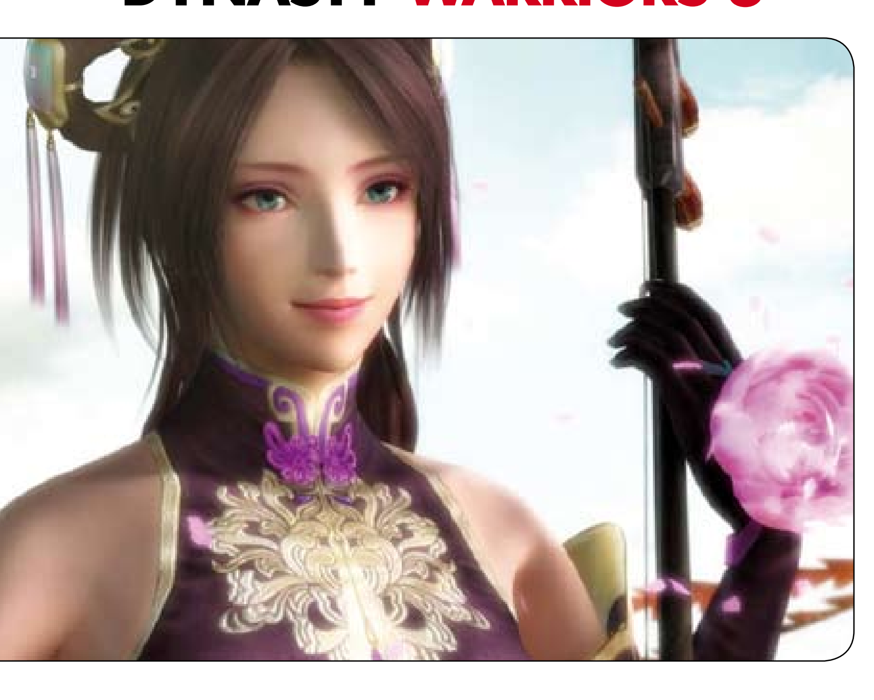
"Spore" va a ser un juego que se dividirá en varias fases bien diferenciadas. La primera será la que tendrá lugar a nivel microscópico, en la que habrá que luchar contra otros pequeños organismos para prevalecer en la forma y aptitudes del ser superior que más tarde conformaremos. Cuando lo consigamos y ya tengamos una criatura capaz de valerse por su cuenta en tierra firme, habrá que ir evolucionándola poco a poco. Inevitablemente más adelante nos tocará relacionarnos con otros seres y pasaremos a formar parte de una tribu. Aquí ya podremos controlar a varios integrantes del grupo, y será necesario interactuar y comunicarnos con otros miembros de culturas ajenas a la nuestra. Y por último, ¡también será posible visitar nuevos planetas! Lo más apasionante es que cada partida será diferente y podremos visitar universos creados por nuestros amigos. "Spore" aparecerá después del verano en PC y Nintendo DS, y su lanzamiento nos tiene a todos en vilo. ¡El mes que viene os hablaremos más en profundidad acerca de este asombroso título! ●





GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

# DYNASTY WARRIORS 6



Después de tantos años en el candelero, quien más quien menos conoce ya perfectamente la serie "Dynasty Warriors". Sí, el beat´em up táctico ambientado en la China antigua. Bien, pues sabed que Koei ya tiene casi preparada la sexta entrega, que estará destinada a las consolas de nueva generación PS3 y Xbox 360.

Las escaramuzas entre nuestro ejército y los grupos rivales serán la tónica que marque la aventura, ya que habrá que abatir literalmente a decenas de adversarios para superar cada nivel. Pero ojo, que la estrategia también adquirirá un papel importante debido a que tendremos que dirigir a nuestras tropas con éxito.

Las mejoras gráficas con respecto a pasadas entregas serán palpables, ampliando enormemente nuestro campo de visión, presentando modelados más realistas en los personajes y alcanzando una nitidez visual extraordinaria. En fin, que "Dynasty Warriors 6" será más de lo mismo, pero esta vez mucho más bonito y espectacular que nunca. ●



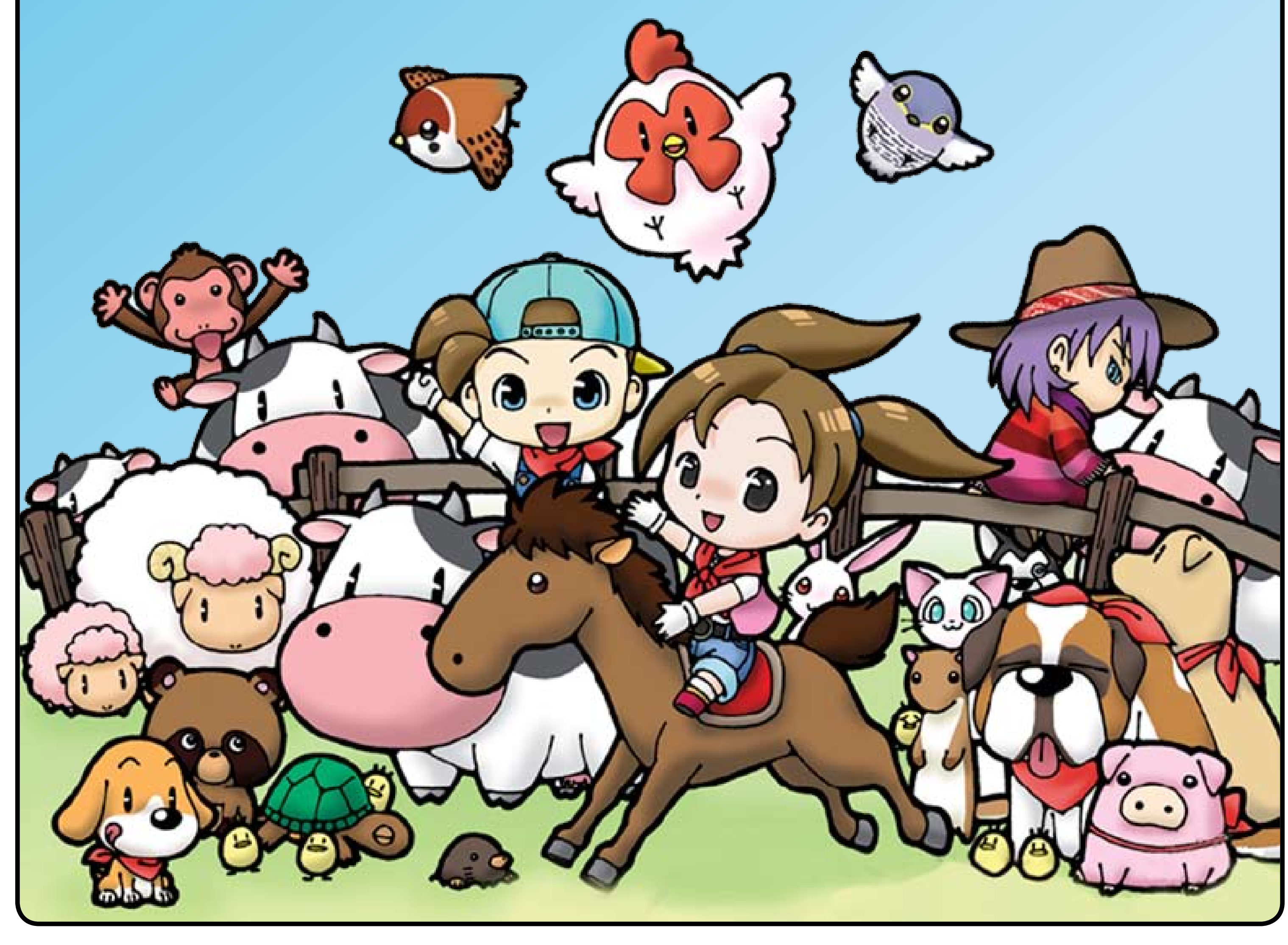
MI VIDA EN LA GRANJA

# HARVEST MOON: MAGICAL MELODY

Esta creación de Natsume, "Harvest Moon", es una franquicia muy arraigada en su país natal, Japón, y cuenta con una legión de seguidores. En el Viejo Continente no es tan reconocida, aunque poco a poco se ha ido haciendo un hueco dentro de las aventuras con toques de rol. Y lo ha hecho gracias a su curioso y original planteamiento, dado que la meta principal de "Harvest Moon" siempre ha sido el cuidado y la manutención de una granja.

En esta ocasión comenzaremos la aventura de igual forma, teniendo que hacer prosperar una pequeña granja situada en un pueblo tranquilo y bonito. Pero eso será sólo el principio, el comienzo de un desafío mucho más grande: crear una familia, sacarla adelante y construir una pequeña aldea que contente a todos sus habitantes y que sea capaz de atraer a otros visitantes. ¿A que no conocéis otros títulos que os planteen similares objetivos? Pues eso y mucho más os esperan en "Harvest Moon: Magical Melody", incluyendo minijuegos para varios jugadores.

Este título apareció en Japón hace ya algún tiempo en su versión para GameCube, y obtuvo unas críticas relativamente entusiastas. Y en su traslado a Wii Natsume incluirá cambios evidentes, como un nuevo sistema de control adaptado a las posibilidades del Wiimote. Diversión y frescura no van a faltar en esta aventura, apta para jugadores de todas las edades, aunque sí que es cierto que su apartado técnico dejará al descubierto su origen GameCube así como su edad (el título original tiene ya un par de años), tanto por la simpleza de los entornos como por el diseño sencillo de los personajes. Pero cualquiera que haya probado esta serie sabe que lo importante no es el envoltorio, sino la gran profundidad de juego que ofrece siempre "Harvest Moon".







ADÉNTRATE EN UN MUNDO MÁGICO

# LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

A mediados de este mes se estrenará en las salas de cine de nuestro país "Las Crónicas de Spiderwick", una película de fantasía basada en los libros del mismo nombre que llevará el sello de Paramount Pictures. Y en esas mismas fechas aproximadamente también disfrutaremos del videojuego oficial de la película, cuyo desarrollo corre a cargo de Sierra y aparecerá en las plataformas PS2, Wii, Xbox 360, PC y Nintendo DS.

La aventura tendrá como protagonistas a los hermanos Grace (Jared, Simon y Mallory), quienes experimentarán unos sucesos muy extraños cuando se mudan a la casa de su tío Arthur Spiderwick. Y pronto descubrirán que no están solos, adentrándose en un mundo e fantasía habitado por ogros, goblins y demás criaturas excepcionales. En el juego podremos controlar a varios personajes y habrá que saber emplear correctamente sus habilidades para avanzar en la trama y superar los niveles.





EL PODER DE UN DIOS

# LOS INMORTALES

Cuántas veces habremos contemplado ya la película del mismo nombre, protagonizada por Christopher Lambert y Sean Connery entre otros. Cuando apareció a mediados de los 80, rápidamente se convirtió en una película de culto, e incluso dio lugar a una serie de televisión. Pero jamás habíamos tenido el placer de controlar al protagonista, al gran Connor McLeod, en un videojuego como Dios manda, algo que ocurrirá a lo largo de este mismo año por cortesía de Eidos y los estudios franceses Widescreen Games.
David Abramowitz, el guionista de la serie de televisión, se está encargando de dar vida a un argumento sólido, interesante y siempre sorprendente. El protagonista (cómo no) volverá a ser McLeod, uno de los pocos Inmortales que quedarán en la faz de la Tierra, y se verá sumergido en una inquietante aventura de acción en tercera persona.
Los viajes en el tiempo serán constantes durante el juego, y tan pronto nos encontraremos en Japón en plena era feudal, como instantes después nos veremos transportados a la ciudad de Nueva York en una etapa más contemporánea.
Los poderes de los que hará gala el protagonista prometen ser espectaculares. Dada su naturaleza inmortal, podremos saltar desde lo alto de rascacielos, utilizar nuestro propio cuerpo de parapeto para desarmar a los rivales y "recursos" por el estilo.. Y dado que de vez en cuando habrá que enfrentarse a otros seres inmortales como nosotros, que sólo morirán tras ser decapitados, habrá que hacer uso de todas las habilidades de que dispongamos.
Para generar los entornos gráficos se está utilizando el motor Unreal Engine 3, uno de los más potentes existentes en la actualidad, y las plataformas que acogerán esta tremenda producción serán las consolas PS3 y Xbox 360, así como el PC. Este año vamos a ver nacer un nuevo videojuego de culto.

GOKU ENTRA EN LA "NEXT-GEN"

# DRAGON BALL Z: BURST LIMIT









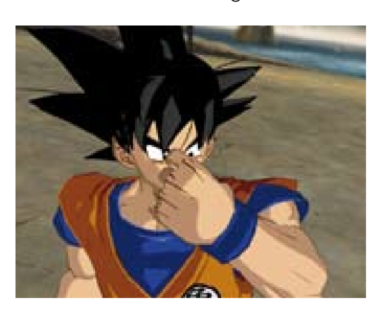
Estaba más que claro. Una franquicia tan prestigiosa, reconocida y rentable como es "Dragon Ball Z" tenía que aparecer tarde o temprano en las consolas de nueva generación de Sony y Microsoft. Los usuarios de Wii han tenido más suerte en este sentido, pues no tuvieron que esperar demasiado para presenciar el debut de Goku en su consola con "DBZ: Budokai Tenkaichi 2" y ahora acaba de ser editada su continuación.

Pero la espera merecerá la pena porque Dimps y Namco Bandai están llevando a cabo un proceso de remodelación considerable con este juego, que seguirá los pasos del mencionado arcade de lucha "DBZ: Budokai Tenkaichi" pero de igual forma también experimentará ciertos cambios en su diseño.

El apartado gráfico será el que más cambios y mejoras experimente, dada la mayor potencia de las consolas PS3 y Xbox 360 con respecto a PS2 y Wii. Basta con que os fijéis un poquito en las imágenes para advertir que los personajes van a estar más detallados que nunca y que los escenarios aparecerán recreados con un nivel de perfección increíble. Y lo mismo ocurrirá con los efectos especiales que contemplaremos durante los combates (luces, partículas, transparencias...), pues estos serán realmente magníficos.

Menos cambios notaremos en lo concerniente al sistema de lucha en sí, que mantendrá la jugabilidad 2D. En cuanto a los personajes, aún no se ha confirmado el número exacto de los que serán incluidos en el juego, pero contad con que aparecerán una buena cantidad de ellos y que realizarán algunos movimientos y ataques inéditos.

Los poseedores de alguna de estas dos consolas seguro que ya se han puesto nerviosos y expectantes ante el estreno de Goku en su máquina. Tranquilos, que ya no queda demasiado: Atari lo pondrá en las tiendas a comienzos de verano si no sucede nada raro. ●





DE VUELTA A LA ISLA

# PERDIDOS: VIA DOMUS



Somos muchos los que estamos totalmente enganchados a la serie de televisión "Perdidos" (o "Lost", su título original). Y por esa razón era raro que ninguna compañía se hubiera animado a crear un juego ambientado en tan jugosa licencia. Pero Ubisoft ya se ha puesto manos a la obra y dentro de nada tendrá listo "Perdidos: Via Domus", una aventura en tercera persona que seguirá el argumento de las dos primeras temporadas, pero desde un nuevo punto de vista muy atractivo.

El protagonista al que controlaremos será Elliott, uno de los supervivientes que volaban en el avión que se estrelló en la isla donde se desarrolla toda la trama. Con él habrá que explorar los entornos para ir resolviendo poco a poco los numerosos misterios que rodean tanto a la isla como a sus habitantes.

Los guionistas de la serie han prestado toda su ayuda para que el equipo de Ubisoft Montreal de forma a una aventura absorbente y llena de giros inesperados.






### LA MODA RETRO LLEGA A WII

# NAMCO MUSEUM REMIX

Muchos de vosotros ya sabéis que hay algunas compañías a las que les encanta lanzar recopilaciones de sus viejos clásicos, que son agrupados en un solo disco. Namco Bandai es una de ellas y su sello "Namco Museum" ya se ha convertido en una de las series de recopilaciones más importantes del sector. Y dado el enorme tirón que posee en la actualidad la consola de sobremesa de Nintendo, la compañía nipona no ha querido desperdiciar la oportunidad de crear una recopilación exclusiva para ella.
Catorce títulos, la gran mayoría muy conocidos por todos vosotros (o al menos por los más veteranos), darán el salto a Wii. De esos juegos, nueve serán conversiones directas de las máquinas recreativas originales, como "Xevious", "Galaxian", "Cute Q", "Mappy", "Dig Dug", "Super Pac-Man", "Gaplus", "Pac-Mania" y "Pac & Pal". Sólo por el hecho de conseguir alguno de estos títulos merecería ya la pena adquirir esta colección. Pero es que ahí no queda la cosa. Otros cinco títulos más ("Galaga", "Pac-Motos", "Rally-X", "Gator Panic" y "Pac´n Roll") recibirán un lavado de cara y una puesta al día. Y no nos referimos únicamente a los aspectos gráfico y sonoro, sino a que estos cinco juegos poseerán un sistema de control totalmente adaptado a las posibilidades del Wiimote, e incluso harán uso del sensor de movimientos de dicho mando.
¿No estáis ya deseosos de comprobar qué tal funcionarán estos cambios en títulos tan clásicos? Nosotros también, ¡y mucho!, pero habrá que esperar todavía un par de semanas para poder echar el guante a esta interesante recopilación. ¡Ah! Y tampoco hace falta que os pongáis a ahorrar como locos, puesto que su precio de venta recomendado no será para nada elevado y se situará por debajo de los 40€. ¿Se puede pedir más?.






UNA NUEVA PERSPECTIVA PARA LA SAGA

# SAMURAI WARRIORS: KATANA

Los combates encarnizados y multitudinarios de "Samurai Warriors" van a llegar por fin a Wii, con una versión que supondrá un cambio importante para la franquicia. Lejos de ser un beat´em up en tercera persona, "Katana" nos sumergirá en la piel de un samurai gracias a una nueva perspectiva subjetiva.

El wiimote se convertirá entonces en nuestra arma básica gracias a su sensor de movimientos. Con él podremos usar la espada de forma muy realista, debido a que nuestros movimientos que efectuemos con él se verán reflejados en la pantalla con bastante fidelidad. Pero "Katana" traerá más cambios, incluyendo una mecánica de juego más variada que nunca, mezclando varios géneros distintos como la aventura, los juegos de pistola o los beat´em ups. Sólo esperamos que la edición final que aparezca en Europa no arrastre los mismos fallos técnicos que han sufrido las versiones japonesa y americana. ●






CAMBIO DE AIRES

# R-TYPE COMMAND

Hace ya bastante tiempo que no sabíamos nada nuevo acerca de esta saga creada por Irem, "R-Type", que está considerada como una de las mejores y más representativas dentro del segmento de los shooters o matamata tradicionales. Pero por fin tenemos noticias nuevas sobre "R-Type", y es que la portátil PSP va a ser la consola que dé cobijo al nuevo capítulo que estará listo a comienzos de verano. Y más de uno va a llevarse una sorpresa mayúscula cuando descubra la nueva cara de este clásico...
La jugabilidad típica de la saga va a ser totalmente modificada, de arriba abajo. Los disparos, el scroll horizontal y el resto de los elementos que siempre han formado parte de esta serie dejarán paso a la estrategia pura y dura. Sí, habéis leído bien, ¡"R-Type Command" va a ser un juego de estrategia! La acción tendrá lugar en un ambiente futurista, como siempre, y el malvado imperio Bydo amenazará una vez más la supervivencia de la raza humana, debido a que trazarán un nuevo plan para invadir la Tierra.
Normalmente estos cambios tan drásticos no suelen acabar demasiado bien, pero por lo que hemos visto esto no tiene por qué ocurrir en este caso. A nuestra disposición tendremos casi un centenar de unidades diferentes, que habrá que dirigir con maestría para acabar con la resistencia de las tropas enemigas. El diseño de estas unidades, así como el de los fondos, reflejará el aire tan "sci-fi" tan característico de esta franquicia.
Una de las curiosidades más llamativas de este UMD es que, por vez primera, tendremos la oportunidad de asumir el papel de los malos, es decir, manejar al ejército Bydo.
El extenso modo Campaña estará bien secundado por una opción multijugador para dos participantes en ad-hoc, aumentando así la vida útil del título. ●



APRENDIENDO DEL MAESTRO DARTH VADER

# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Los numerosísimos fanáticos de "Star Wars" ya tenemos un nuevo motivo para estar contentos, pues LucasArts pondrá en liza justo después del verano un nuevo título basado en esta gloriosa licencia. ¡Y además el juego aparecerá en todas las consolas existentes!

El guión girará alrededor de cómo se desenvolverá por las distintas fases un pupilo secreto del gran Darth Vader, aprendiz a quien controlaremos durante la aventura. Este nuevo personaje poseerá unos poderes alucinantes, pudiendo desde lanzar rayos a manipular con la mente cualquier objeto o adversario que aparezca en imagen.

Para concebir el título LucasArts está utilizando nuevas herramientas técnicas para asegurarse de que la física de los protagonistas sea muy realista bajo cualquier circunstancia y que los entornos estén recreados con todo lujo de detalles, incluyendo magníficos efectos lumínicos en tiempo real. La Fuerza será muy poderosa en este juego, de eso no tengáis duda. ●



CARRERAS CON GLAMOUR

# FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

Ya iba siendo hora de que una de las principales marcas de automóviles del mundo, Ferrari, fuera honrada con un nuevo simulador de velocidad. Y es que tras el impactante "Ferrari 355" que SEGA programó en su día para máquinas recreativas y su consola la DreamCast, desde entonces no hemos podido disfrutar de un juego "puramente Ferrari". Pero en Mayo eso va a cambiar gracias a System 3, que están poniendo todo su empeño en realizar un título a la altura de una marca tan prestigiosa. Además este juego servirá como homenaje a los sesenta años de historia de la marca italiana.

En un primer acercamiento que tuvimos con la versión para PlayStation 3 del juego (que también aparecerá en Wii) ya pudimos obtener nuestras primeras impresiones. Una de las principales cualidades que poseerá "Ferrari Challenge" será precisamente su garaje de coches. El título incorporará de inicio una amplia variedad de vehículos pertenecientes a todas las épocas de Ferrari, coches que estarán modelados con todo lujo de detalles y que además será posible personalizar a nuestro gusto. Encima System 3 ha asegurado que una vez que el título esté en la calle, recibirá actualizaciones online periódicas con la inclusión de nuevos modelos y trazados.

El comportamiento de cada uno de los coches en los 16 recorridos que incluirá "Ferrari Challenge" se corresponderá con sus características reales, y aspectos como su agarre, velocidad o peso influirán de manera decisiva en su conducción. Y lo mismo ocurrirá con las condiciones meteorológicas variables, ya que la lluvia (que por cierto nos sorprendió mucho por lo bien recreada que estaba) y otras inclemencias se dejarán sentir en cada carrera. La competencia en este género es altísima, pero "Ferrari Challenge Trofeo Pirelli" tiene los mimbres para poder hacerse un hueco entre los mejores. Y además posee el tirón y glamour de una marca histórica.





EL NINJA MÁS DESEADO

# NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Ryu Hayabusa va a ser el ninja de moda en este comienzo de año. La razón es que él solito va a protagonizar dos aventuras tan distintas como de una incuestionable clase, firmadas ambas por Tecmo: "Ninja Gaiden 2" para Xbox 360 y el que ahora nos ocupa, "Ninja Gaiden Dragon Sword", que aparecerá en los próximos meses en Nintendo DS.

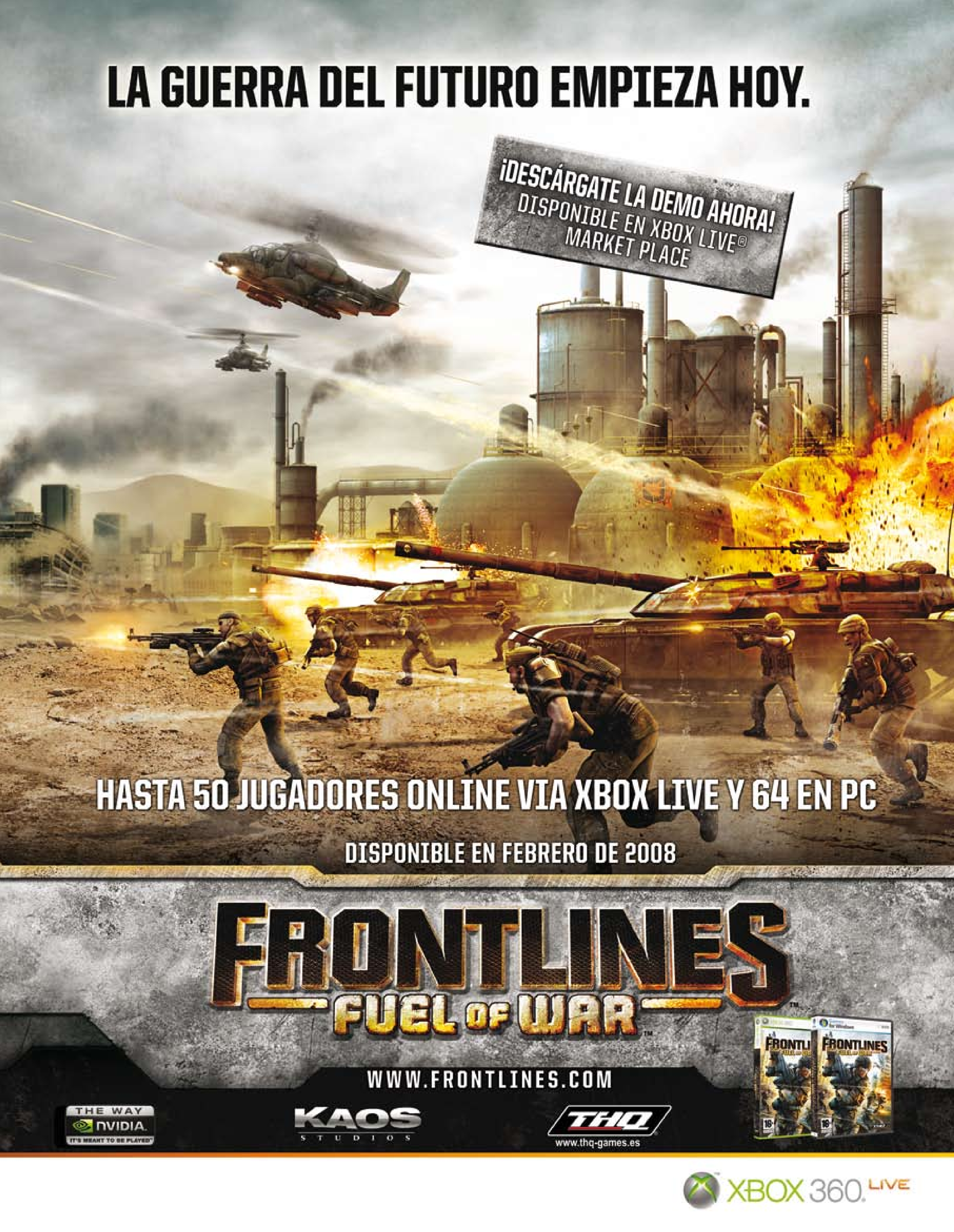
Los gráficos que presenciaremos en esta aventura nos harán pensar si de verdad estamos ante un juego exclusivo para DS. Aún no sabemos cómo se las están apañando, pero por lo que hemos visto el entorno 3D que incorporará este juego estará muy por encima de lo visto en otros títulos para esta consola.

Y en cuanto al desarrollo del juego, podéis esperar combates muy dinámicos y un sistema de control excelente, basado en la utilización constante de la stylus y la pantalla táctil. "Ninja Gaiden Dragon Sword" va a atesorar una calidad sorprendente.





SIENTE LA INTENSIDAD DEL SISTEMA DE COMBATE FRONTLINE
VUELA, CONDUCE Y DISPARA 60 ARMAS Y VEHÍCULOS EN UN MUNDO ABIERTO
LUCHA ONLINE EN MAPAS MASIVOS PARA 50 JUGADORES
16+
www.pegi.info



LA GUERRA DEL FUTURO EMPIEZA HOY.
¡DESCÁRGATE LA DEMO AHORA!
DISPONIBLE EN XBOX LIVE®
MARKET PLACE
HASTA 50 JUGADORES ONLINE VIA XBOX LIVE Y 64 EN PC
DISPONIBLE EN FEBRERO DE 2008
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
THE WAY
NVIDIA
KAOS
STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
XBOX 360. LIVE




# BULLY™ SCHOLARSHIP · EDITION

## ROCKSTAR REVISA SU POLÉMICO JUEGO EN SU EDICIÓN PARA WII Y XBOX 360



| | |
|---|---|
| Desarrollador: Rockstar Toronto | Distribuidor: Take 2 |
| Género: aventura de acción | Plataforma: Wii, Xbox 360 |
| Fecha salida: 4 de marzo | Web: www.rockstargames.com |

Editado en PlayStation 2 como Canis, Canem, Edit debido a la presión mediática, Bully recupera su nombre original en su edición para Wii y Xbox 360, que mantiene el espíritu del título de hace casi dos años pero añadiendo nuevos gráficos, misiones y juegos multijugador.

Jimmy Hopkins es un adolescente problemático perteneciente a una familia desestructurada que da con sus huesos en una prestigiosa y estricta escuela, la Academia Bullworth, mientras su madre se va de luna de miel con su nuevo marido. Superado el frío y cortante recibimiento del directo, Jimmy pronto descubre que no importa que le hayan enviado allí para enderezarse: el Bullworth pasan más








cosas de las que se cree y va a tener que luchar ya no para integrarse, sino para sobrevivir. Así, tendrá que defenderse de los típicos matones de colegio y realizar todo tipo de acciones reprobables como medio de supervivencia.

Pero Jimmy también tiene que asistir a diferentes clases y es aquí donde aparecen algunos minijuegos interesantes que constituyen el componente multijugador. Por ejemplo, como integrante de la banda de música de la escuela, tendrá que tocar las maracas. Como en otros juegos de música, hay que efectuar el movimiento adecuado en el momento justo, cuando la nota musical se encuentra dentro del círculo que aparece a tal fin. En el caso de la versión de Wii, el movimiento del remoto y el nunchuk son el instrumento de control, un movimiento que ha de hacerse emulando al de unas maracas reales. Cuanto mejor se haga y más notas dadas en el momento correcto y encadenadas, más puntos se obtienen.





LA CLASE de matemáticas recuerda de alguna manera al Brain Training de Nintendo, con ejercicios de todo tipo que van desde simples operaciones aritméticas cuyo resultado hay que localizar en la pizarra a ejercicios con medidas y otros. La biología también está presente con disecciones de animales utilizando escalpelo, pinzas y lupa, mientras que en geografía se propone identificar países y colocar sobre ellos sus correspondientes banderas.

Todas estas actividades son nuevas se realizan a la perfección tanto en Wii como en 360, aunque evidentemente la naturaleza del mando de Wii permite que se lleven a cabo de una forma mucho más natural.

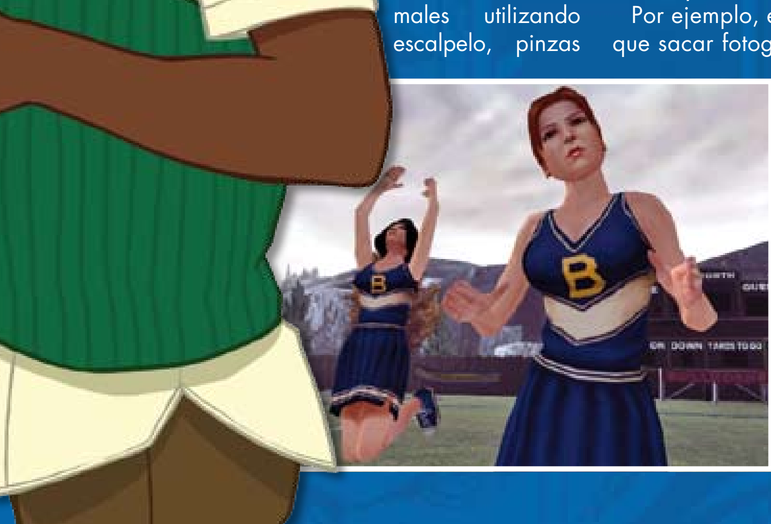
Cabe destacar que ambas versiones se han elaborado desde cero y no convirtiendo la edición para PlayStation 2 de 2006. Gracias a ello, en ambas plataformas se aprovechan las posibilidades audiovisuales para ofrecer una presentación adecuada a ellas, siendo obviamente superior el aspecto gráfico en Xbox 360 debido a su mayor potencia en este sentido.

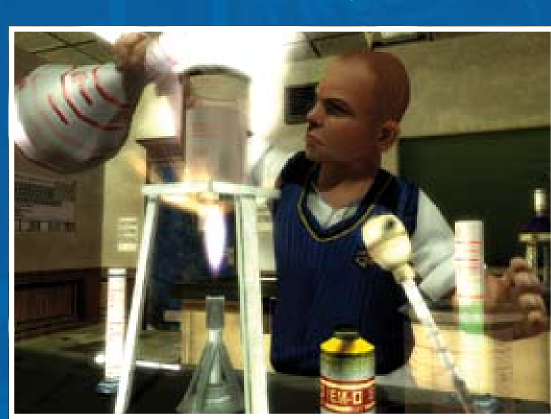
LAS MISIONES presentan múltiples objetivos y mecánicas, lo que aporta una mayor variedad al juego.

Por ejemplo, en una de ellas hay que sacar fotografías sin ser visto. También hay entretenimientos dispersos por varios lugares entre los que se encuentran recreativas. El guión y el desarrollo de la edición original se mantienen, pero hay ocho misiones más.

No cabe duda de que Bully: Scholarship Edition será objeto de nuevas polémicas fruto del desconocimiento, pero lo cierto es que su diseño y desarrollo no sostienen la controversia. En lo que interesa a los jugadores, se trata de un título muy completo y variado que supone una aproximación diferente al género de las aventuras de acción, con una sólida presencia argumental, personajes bien definidos y un divertido componente multijugador que, por sí mismo, podría haber sido objeto de un juego completamente independiente. Ambas ediciones estarán disponibles a lo largo de este mes de marzo.

José María Navarro







# Heist

## INSPIRACIÓN "MADE IN HOLLYWOOD"

**Desarrollador:** inXile Entertainment
**Género:** Acción
**Fecha salida:** Primavera
**Distribuidor:** Atari
**Plataforma:** PS3, Xbox 360 y PC
**Web:** www.es.atari.com

Estad atentos a lo último que están preparando Atari y el casi desconocido equipo de inXile Entertainment, porque desde luego que en lo que a mi concierne ha conseguido captar toda mi atención. Y buena parte de ese mérito viene dado por el elaboradísimo argumento que presentará esta aventura de acción, que seguirá la estela de producciones "hollywoodienses" del calibre de "Bullitt" o una de mis películas preferidas de Robert De Niro, "Heat".

EL PAPEL PROTAGONISTA recaerá en Johnny Sutton, un ladrón recién salido de la prisión. Johnny fue encarcelado por culpa de un golpe frustrado que, además de ser el desencadenante de su arresto, durante el mismo vio cómo su padre caía fulminado.

Desde entonces Johnny sólo pensará en vengarse y para ello se marcará el objetivo de atracar nada menos que seis bancos, los más importantes de San Francisco. Evidentemente Johnny necesitará la ayuda de otros colaboradores para materializar su ambicioso plan: estos serán un conductor experimentado, un "revienta-cajas de seguridad" y un hombre que será capaz de intimidar a cualquiera por su fortaleza física. Todos estos hombres estarán a nuestras órdenes y, según se comporten, tendremos la oportunidad de premiarles... o de darles un toque de atención. ¿Qué os parece el planteamiento de este "Heist"? Sí, tiene muy buena pinta...

Toda la acción se llevará a cabo en la ciudad de San Francisco, concretamente a finales de la década de los 60. La ambientación se adaptará adecuadamente a esta época, y tanto la ropa que portarán los personajes como los coches o los edificios de la ciudad tendrán un aspecto añejo. Aquellos que dispongan en su casa de PS3, Xbox 360 o un PC ya pueden ir poniendo sus miras en este título porque, a pesar de no ser muy conocido, está siendo realizado con los mejores mimbres. En varias semanas esperamos tener una versión final para poder analizarla (y disfrutarla) tranquilamente.

■Sergio Martín





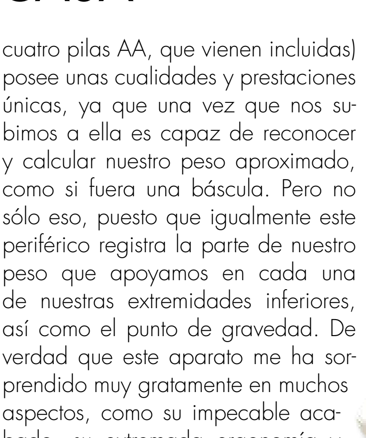




TUROK
HUNT OR BE HUNTED
www.turok.com
18+
www.pegi.info
TOUCHSTONE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
© 2008 Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Rights group company. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks





# Wii Fit

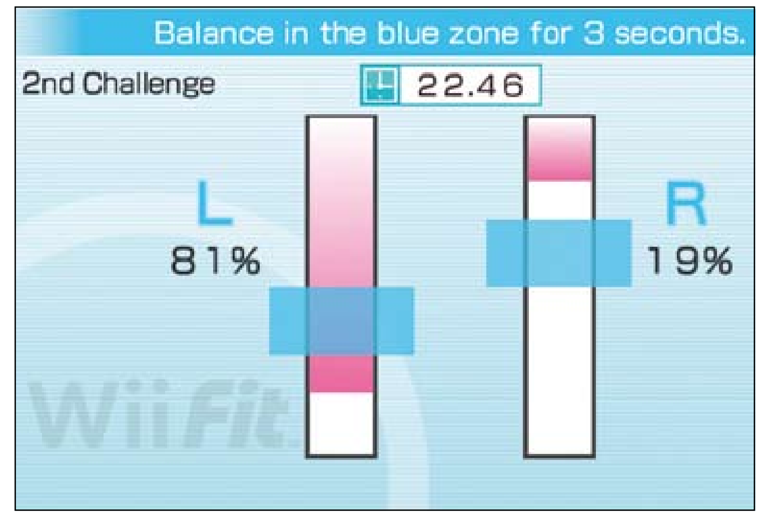
## PONTE EN FORMA SIN SALIR DE CASA

| | |
|---|---|
| Desarrollador: **Nintendo** | Distribuidor: **Nintendo** |
| Género: **Deportivo** | Plataforma: **Wii** |
| Fecha salida: **Abril - Mayo** | Web: **www.nintendo.es** |

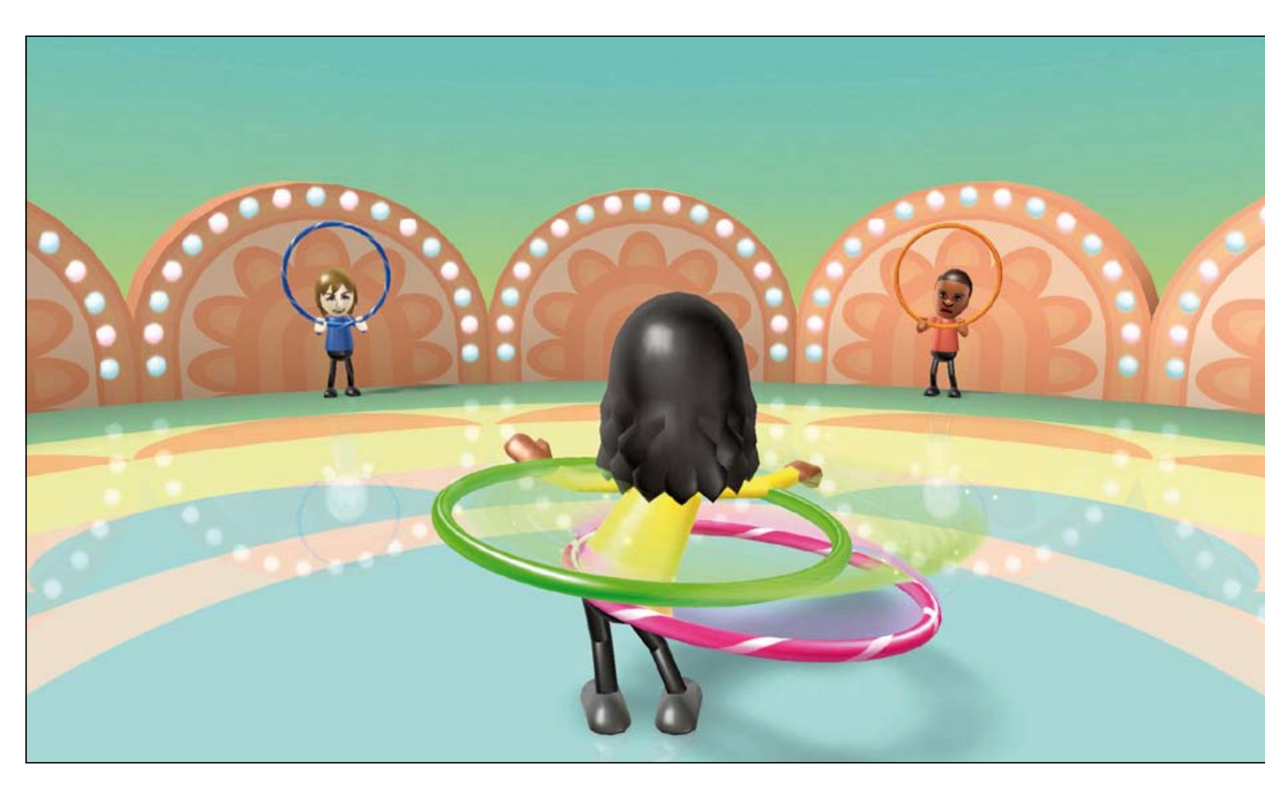
Está causando verdadera sensación en Japón, donde ya ha sido comercializado, y muy pronto "Wii Fit" tiene previsto conquistar el mercado Occidental. Mucho es el revuelo que está provocando el último invento de Nintendo para Wii, del que vamos a hablaros largo y tendido después de haber pasado varias horas ejercitando nuestro cuerpo (empleando la versión japonesa del juego). Y es que "Wii Fit" es precisamente eso, una combinación entre hardware y software realmente sorprendente destinada a que hagamos ejercicio físico a diario.

EN EL PACK de "Wii Fit" vienen incluidos un disco con el juego y, la parte más importante, una tabla muy sólida y estable de unas medidas aproximadas de unos 45 x 27 cm. Dicha tabla (que por cierto funciona con cuatro pilas AA, que vienen incluidas) posee unas cualidades y prestaciones únicas, ya que una vez que nos subimos a ella es capaz de reconocer y calcular nuestro peso aproximado, como si fuera una báscula. Pero no sólo eso, puesto que igualmente este periférico registra la parte de nuestro peso que apoyamos en cada una de nuestras extremidades inferiores, así como el punto de gravedad. De verdad que este aparato me ha sorprendido muy gratamente en muchos aspectos, como su impecable acabado, su extremada ergonomía y



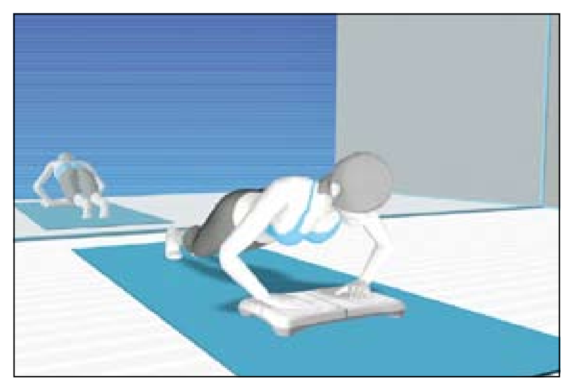


sus infinitas posibilidades. Algunas de estas cualidades han sido exprimidas convenientemente por Nintendo, dado que en el juego que viene en el mismo pack podemos participar en unas 40 pruebas diferentes, una vez desbloqueadas todas. Pero empecemos por el principio. Lo primero que hacemos nada más conectar el título es elegir un personaje Mii y asignarle una estatura y edad acordes con la nuestra. Luego el propio juego nos pide que nos subamos en la tabla para pesarnos e indicarnos si nos falta o sobra algún kilo. Y en función de eso, ya podemos plantearnos seleccionar una tabla de ejercicios diaria para alcanzar nuestro peso deseado. ¿Y cómo lo conseguimos? Pues de diversas maneras. A nuestra disposición tenemos más de 40 especialidades deportivas, englobadas en varias clases diferentes como aeróbic, gimnasia o minijuegos. La gran mayoría de estos eventos están explicados convenientemente por medio de un preparador físico virtual, que nos muestra en pantalla mediante ejemplos audiovisuales cómo debemos realizar cada ejercicio. ¿Nos apetece ponernos a hacer flexiones? ¡Adelante! ¿Preferimos practicar saltos de esquí? Podemos hacerlo. ¿Nos viene mejor algo más relajado en plan yoga? No hay problema. En "Wii Fit" encontramos opciones de todo tipo, que se amoldan a cualquier tipo de persona.



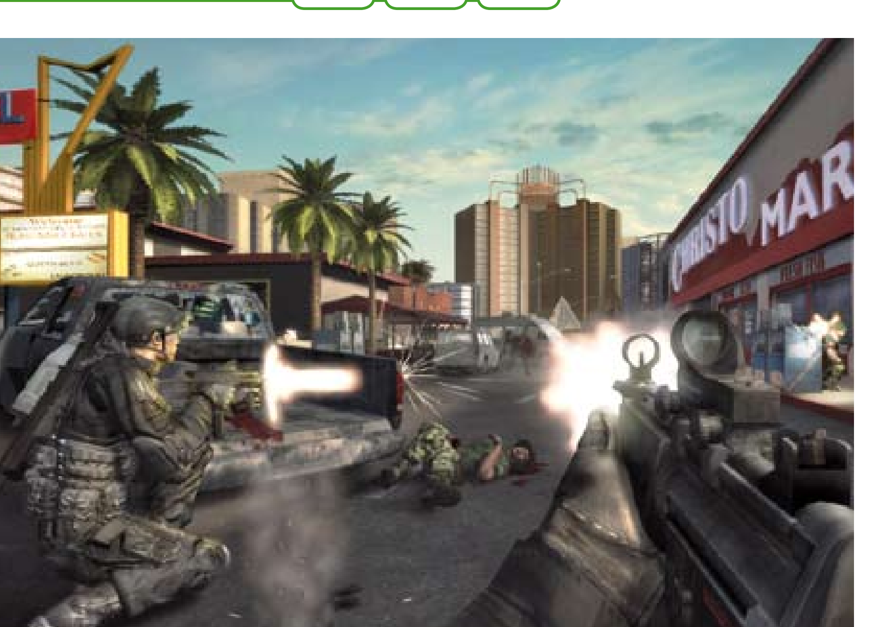
Y LO MEJOR es que la gran mayoría de las pruebas en las que he participado me lo he pasado realmente bien, sobre todo los minijuegos basados en deportes como el fútbol o el esquí. Y conforme van pasando los días, es posible seguir gráficas y estadísticas de todo tipo sobre nuestros avances. Es como asistir a un gimnasio pero sin la necesidad de salir de casa, esperar interminables colas o pasarlo mal con las mancuernas y demás objetos típicos de estos recintos. Aún es pronto para asegurar nada, pero no hay que ser ningún lumbreras para afirmar que "Wii Fit" puede convertirse en un auténtico súper ventas y "system seller", del mismo modo que lo está siendo la línea de juegos "Brain Training" en Nintendo DS. En serio, este nuevo periférico posee muchísimo potencial. De hecho no me extrañaría que a medio plazo muchas compañías empezaran a lanzar juegos destinados a exprimir esta tabla, como simuladores de esquí o surf, juegos deportivos y de habilidad o incluso aventuras. De la misma forma que en su día ya os avisé (y no me equivoqué) con "Super Mario Galaxy", si os llama la atención la idea y pensáis haceros con "Wii Fit", haríais bien en irlo reservando en cuanto tengáis la ocasión, porque las primeras remesas van a agotarse en un santiamén.


Sergio Martín









# Rainbow Six Vegas 2

## MÁS ACCIÓN EN LA CIUDAD DEL JUEGO

**Desarrollador:** Ubisoft Montreal
**Género:** Shoot´em up subjetivo
**Fecha salida:** Primavera
**Distribuidor:** Ubisoft
**Plataforma:** PS3, Xbox 360 y PC
**Web:** rainbowsixgame.us.ubi.com/vegas2

Todavía somos muchos los que continuamos periódicamente jugando al primer "Rainbow Six Vegas", sobre todo en maratonianas sesiones de juego en red con los amigos. ¡Y eso que el título fue lanzado a finales del 2006! Pero es que este shooter en primera persona con altas dosis de estrategia sigue siendo una joya aún hoy en día. Muy pronto Ubisoft piensa dar continuidad a tan excelente propuesta, y está ultimando los detalles de "Rainbow Six Vegas 2" en sus versiones para PlayStation 3, Xbox 360 y también PC.

EL ARGUMENTO de esta segunda parte está siendo muy bien construido. En él se dará respuesta a múltiples enigmas y lagunas que tuvieron lugar durante el primer "Rainbow Six Vegas", pero al mismo tiempo se avanzará más en la trama. Y mucha atención al final del juego, que los propios desarrolladores de Ubisoft Montreal han calificado como "explosivo". La curiosidad nos invade...

Dejando de lado el hilo argumental, otro de los puntos en los que los creadores están enfocando principalmente sus esfuerzos es en el llamado ACES, o lo que es lo mismo, sistema avanzado de combate y especialización. Gracias a este elemento el personaje que controlaremos durante toda la aventura irá adquiriendo nuevas habilidades y armas en consonancia con nuestro propio estilo de juego. Es decir, que si nos va la acción y actuar de manera contundente, tendremos acceso a armamento pesado y nuestro hombre se irá haciendo cada vez más duro. Pero si en cambio lo nuestro es proceder con cautela, recibiremos armas para atacar desde largas distancias. Si logran implementar con éxito esta excelente idea, "Rainbow Six Vegas 2" puede acabar siendo un título bastante revolucionario.

Lo que sí es seguro es que una vez más sus gráficos serán sobresalientes, con una recreación de entornos y personajes increíblemente realista. Observad las pantallas...

■Eduardo G




GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
18+
www.pegi.info
Sólo para
PSP
www.yourpsp.com
EL PODER DE LOS DIOSES
MUY PRONTO EN LA PALMA
DE TUS MANOS
DISPONIBLE EL 26 DE MARZO
RESÉRVALO YA EN TU TIENDA ESPECIALIZADA
DISFRUTA DE UNA HISTORIA ÚNICA, NUNCA ANTES CONTADA
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
18+

# Everybody´s Golf 5

## PERFECCIONA TU SWING

| | |
|---|---|
| Desarrollador: Clap Hanz | Distribuidor: Sony |
| Género: Deportivo | Plataforma: PS3 |
| Fecha salida: Primavera | Web: es.playstation.com |

Los que lleven unos años jugando con consolas de Sony conocerán muy bien la saga "Everybody´s Golf" (también conocida como "Hot Shots Golf"), porque se trata del arcade de golf más popular que ha pasado por todas las consolas PlayStation. Todavía no había aparecido entrega alguna para PS3, pero Sony y Clap Hanz van a solucionar este problema muy pronto.

15 GOLFISTAS diferentes podrán saltar al campo para desafiar el par de cada uno de los hoyos. Como siempre su aspecto será en plan "cabezón" o Super Deformed, de marcada influencia nipona.

La novedad más importante que veremos en esta quinta entrega será la implementación de un nuevo sistema de control, que nos facilitará (al menos en teoría) ser más precisos a la hora de atinar a la bola. En lugar del clásico medidor de fuerza que siempre nos ha acompañado en esta serie, ahora podremos ajustar el arco del swing mediante la pulsación de un botón, hecho que nos permitirá calcular mejor la fuerza del impacto.

El modo online también supondrá un verdadero aliciente. Los programadores han asegurado que será posible jugar con hasta cincuenta personas en red, pudiendo competir contra siete jugadores a la vez. Ojalá consigan incluir estas ambiciosas pretensiones en el juego final.

Lo que sí es seguro es que nos estarán esperando seis campos de diversa dificultad, por supuesto todos ellos con 18 hoyos. Y eso se traducirá en un número importante de horas de juego. El diseño de estos campos estará bastante conseguido y pese a que no explotará las increíbles prestaciones técnicas de esta máquina, la nitidez y colorido de cada uno de ellos será notable.

Con esta saga ya lo hemos pasado muy bien disfrutando del golf en PS, PS2 y PSP, así que volveremos a hacer lo propio en PS3 dentro de nada.

■ Shy Guy











# Crusaders: Thy Kingdom Come

## REVIVIENDO LA HISTORIA

**Desarrollador:** Neocore Ltd.
**Género:** Estrategia
**Fecha salida:** Primavera
**Distribuidor:** Virgin Play
**Plataforma:** PC
**Web:** www.virginplay.es

La nueva producción de estrategia de Neocore estará basada en una de las batallas más míticas y cruentas de nuestra historia. Durante los siglos XI y XII dos potencias se enfrentaron en una serie de batallas por el dominio de la Tierra Santa y su más preciado tesoro, Jerusalén. El enfrentamiento entre cristianos y musulmanes determinaría el futuro de Oriente Medio. Los Cruzados eran soldados enviados a la guerra por el papa Urbano II bajo la promesa de absolución de todos los pecados y la salvación eterna. En 1095 los Cruzados tomaron la Ciudad Santa, pero los musulmanes se unieron para reconquistar sus tierras a los cristianos. Después vino casi un siglo de cruentas batallas, conquistas y reconquistas que nosotros tendremos que rememorar.

En "Crusaders: Thy Kingdom Come" encontraremos un juego de estrategia en tiempo real que pretenderá acercar el género a todo el mundo. Su jugabilidad será sencilla e intuitiva. Podremos elegir entre los diversos grupos de distintas nacionalidades que acudieron a la batalla, todo ello con una buena precisión histórica. Habrá diferentes habilidades para nuestras milicias y variedad en cuanto a sus motivaciones (fe o fama) que diferenciarán a nuestros héroes y su estilo de lucha.

OTRA CARACTERÍSTICA interesante será que tendremos total libertad para planificar nuestras estrategias y en cada batalla veremos miles de soldados a la vez, todo ello en tiempo real. Además los cambios climáticos que se producirán durante la batalla afectarán a los soldados y podrá variar su eficacia. También encontraremos diversas figuras históricas, algunas de ellas jugables, y por supuesto recorreremos localizaciones y estaremos presentes en eventos extraídos de la Historia. Algunas de las acciones que podremos llevar a cabo serán emboscadas, plasmar escondites y trampas, etc. Tendremos a un héroe que hará las veces de líder de nuestro ejército, siendo éste el más poderoso de todos nuestros combatientes. Inmediatamente después encontraremos otras tipologías como son los arqueros, caballeros o espadachines y según ganemos batallas, podremos ir mejorando a nuestras unidades para hacerlas más efectivas y fuertes frente al enemigo. Es decir, "Crusaders: Thy Kingdom Come" mezclará elementos de RPG y estrategia ofreciendo una experiencia de juego variada. Y por si fuera poco contará con modo multijugador online.

Mario Fernández

# Alan Wake

## LLEGA EL TERROR PSICOLÓGICO







| | |
|---|---|
| **Desarrollador:** Remedy Entertainment | **Distribuidor:** Microsoft |
| **Género:** Aventura | **Plataforma:** Xbox 360, PC |
| **Fecha salida:** Marzo | **Web:** www.alanwake.com |

Ha pasado ya mucho tiempo, demasiado para lo que mi paciencia puede soportar, desde que no se sabía prácticamente nada sobre "Alan Wake", el nuevo trabajo de Remedy (sí, los creadores del clásico "Max Payne"). Pero según parece el proyecto no ha sido cancelado en absoluto, y de hecho aparecerá antes de lo que esperábamos…

ALAN WAKE, el protagonista de este thriller psicológico, será un escritor muy prestigioso de aventuras de terror. Sin embargo Alan empezará a experimentar sueños muy pesados y duros, hasta tal punto que llegará un momento en el que apenas duerma y le cueste incluso diferenciar la realidad de la ficción. Así de tétrico y brillante se presenta la trama de "Alan Wake".

Todos los acontecimientos que tendrán lugar durante la aventura sucederán en un pequeño pueblo de Washington llamado Bright Falls, que encerrará un gran misterio que habrá que desvelar con calma. La historia se irá desgranando poco a poco mediante episodios, como si se tratase de una novela interactiva. En Bright Falls nos estarán esperando personajes curiosos, amplias zonas que investigar y, lo peor, criaturas fantásticas a las que habrá que hacer frente. Y todo esto se irá sucediendo bajo una atmósfera de tensión que podrá cortarse con un cuchillo.

Remedy también está poniendo un empeño especial en plasmar un entorno visual acorde con la acción. Bright Falls y sus habitantes presentarán un aspecto realista y cuidado, pero también percibiremos un aire surrealista en determinadas localizaciones, a fin de que nos sintamos "incómodos" permanentemente. Mención especial recaerá en el aspecto lumínico, pues luces y sombras dinámicas darán un toque tétrico a todos los entornos. "Alan Wake" está llamado a ser uno de esos títulos especiales, que no dejará a nadie indiferente. Ahora mismo es el juego de Xbox 360 que más ganas tengo de degustar.

Sergio Martín


CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
CONFLICT
DENIED OPS
16+
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound BLASTER X-Fi
THE WAY NVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos





# The House of the Dead 2 y 3 Return

## COMBATIENDO MONSTRUOS

**Desarrollador:** SEGA
**Género:** Arcade de pistola
**Fecha salida:** Primavera
**Distribuidor:** SEGA
**Plataforma:** Wii
**Web:** www.sega-europe.com

Después de calentar motores con el notable "Ghost Squad", SEGA piensa volver a dar un buen uso a la pistola Wii Zapper de Wii con otro fastuoso arcade de acción, "The House of the Dead 2 y 3 Return". Como su propio nombre indica, este título incluirá dos episodios de la afamada serie de juegos de pistola, que serán sendas conversiones de las ediciones destinadas a las máquinas recreativas. Pero como era de esperar, SEGA incorporará pequeñas mejoras en este título de Wii...

SEIS MODALIDADES de juego diferentes nos estarán esperando. Algunas sólo podrán ser disfrutadas en solitario, pero habrá otras en las que será posible jugar a dobles. Time Attack, Boss Mode o Entrenamiento serán algunas de las modalidades que estarán disponibles... al menos de inicio, porque SEGA ha confirmado que conforme vayamos finalizando los distintos modos irán surgiendo más sorpresas, incluyendo una modalidad creada en exclusiva para esta edición de Wii.

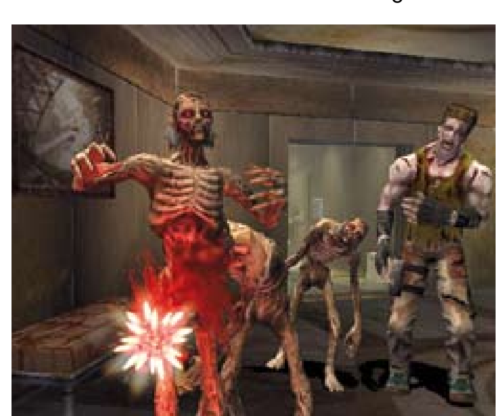
En cuanto al desarrollo, éste se mantendrá fiel a los genuinos y de lo único que tendremos que preocuparnos es de intentar acertar lo más rápidamente posible a todos los monstruos que vayan apareciendo ante nosotros, jefes finales incluidos. Y los que padezcan del corazón ya pueden ir olvidándose de este juego, porque durante las partidas presenciaremos numerosos sobresaltos al más puro estilo "Resident Evil".

Al tratarse de conversiones de juegos ya veteranos, técnicamente no exprimirán todas las prestaciones de la consola. Pero aún así no os preocupéis, porque el diseño de los zombis y demás bestias estará bien realizado y la ambientación global os sumergirá en un mundo oscuro y sobrecogedor. SEGA está poniendo a trabajar a tope su maquinaria para llevar a Wii el mayor número de sus franquicias posible, y eso es una gran noticia para los usuarios de la consola de Nintendo.

Sergio Martín







# Reserva GT5 *Prologue*







*... y llévate este exclusivo* **coche de Scalextric...**







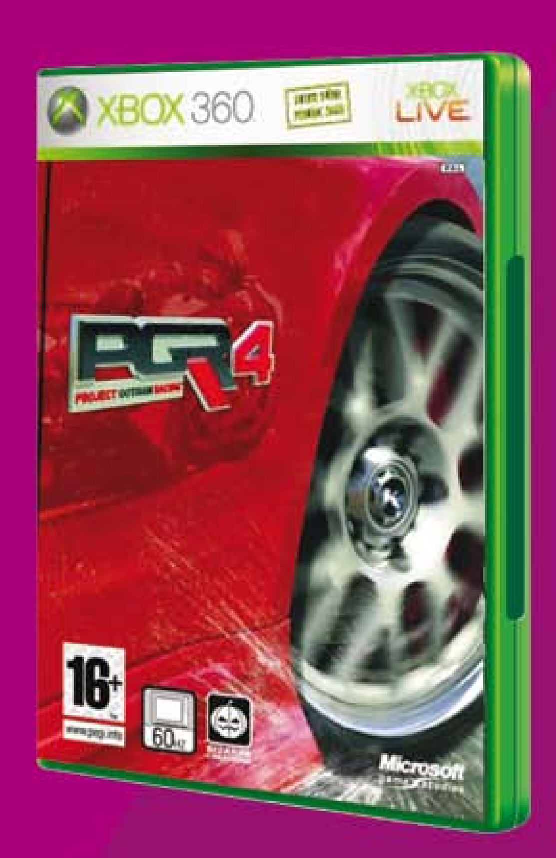






Fecha de lanzamiento 26 Marzo 2008. Promoción limitada a 15.000 uds. Pack exclusivo en lanzamiento del juego. El coche se entregará junto con el juego

# ***Project Ghotam Racing 4 +***
# *Joytech Nitro Racing Wheel*




+

**Exclusiva GAME**

POR **20€+**

Promoción limitada a 800 unidades.
No acumulables a otras ofertas y promociones.









# Reserva God of War
# *Chains of Olympus*







Fecha estimada de lanzamiento: Marzo 2008. Promoción limitada a 7.000 uds. La figura se entregará junto con el juego.









# Army of Two

## CUANDO DOS SON COMPAÑÍA

Reinventar uno de los géneros más veteranos de los videojuegos es una misión tremendamente complicada. Más aún si se trata de algo tan elemental, y a priori simple, como un shooter en tercera persona. ¿Pero qué ocurre si multiplicamos la acción por dos? ¿Y si le añadimos componentes tácticos? Pues que una barrera tan difícil de superar como innovar en un género tan manido se consigue, sorprendiendo a propios y extraños.

RIOS Y SALEM son dos mercenarios que forman parte de una corporación militar privada. Éste es el trasfondo de una aventura que nos llevará por los conflictos bélicos de medio mundo y en el que la cooperación será la protagonista principal de nuestras acciones. Porque en "Army of Two" se cumple más que nunca aquello de que dos son compañía.

Metiéndonos en la piel de uno de los dos protagonistas entramos de lleno en campos de batalla poblados de enemigos que no nos lo van a poner nada fácil. Y para superarlos es vital que sepamos preparar diversas estrategias con nuestro compañero.

Creado principalmente



para jugar en modo cooperativo, el nuevo título de Electronic Arts invita a traernos a un amigo a casa para compartir el "trabajo sucio" o a repartir armas y munición con un acompañante online. Aunque siempre nos quedará la opción de dirigir tácticamente a nuestro compañero para darle instrucciones básicas (usando tanto el mando como el micrófono, gracias al sistema de reconocimiento de voz) u ordenarle poner al máximo su agresividad, donde radica otra de las innovaciones de este título.





Nuestros mercenarios tienen una barra que mide la agresividad de cada una de sus acciones. Aquel cuya agresividad sea mayor llamará la atención de nuestros oponentes y estos fijarán su punto de mira en él y dejarán al otro de nuestros chicos una mayor libertad para preparar emboscadas y ataques inesperados. Podemos jugar con esta opción e ir permutando el centro de atención indistintamente según nuestros intereses para ir evolucionando sobre los espectaculares mapas que presenta el juego.

La acción compartida no acaba ahí, sino que es llevado mucho más lejos en decenas de ocasiones. Además de los componentes tácticos que ya hemos comentado, podremos intercambiar las armas con nuestro compañero y compartiremos trabajo en situaciones decisivas. No sólo podrás ayudar a tu compañero a acceder a lugares aparentemente inaccesibles echándole una mano para escalar, si no que podréis usar la puerta de un coche a modo de parapeto mientras que avanzáis por las calles de una Mogadiscio infestada de enemigos bien armados. Pero prepárate, porque tus rivales te rodearán y te atacarán desde todos los flancos. Será entonces cuando, junto a tu compañero, os pongáis espalda contra espalda para disparar en círculos y esquivar a la muerte… Aunque eso no siempre será posible. Si uno de los dos cae, el otro podrá rescatarlo, arrastrarlo hasta un lugar seguro y practicarle un masaje cardiovascular (en forma de curioso minijuego) para salvarle la vida.

LOS FANÁTICOS DE LAS ARMAS podrán deleitarse con un amplio abanico de opciones con el que equiparse antes de cada nivel. Con cada misión iremos ganando más y más dinero que podremos invertir en todo tipo de armamento: ametralladoras, subfusiles, granadas, rifles de francotirador, lanzagranadas… Y unas espectaculares armaduras de aspecto postapocalíptico con un diseño tremendamente conseguido y personalizable.

Estamos, en definitiva, ante un juego distinto, innovador y adictivo. La inclusión de los detalles tácticos y, sobre todo, la necesidad de compenetrarnos con nuestro compañero (sea real o virtual) dan un giro rejuvenecedor que hará las delicias de los de los amantes del género.

■Ilde Cortés










## FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Electronic Arts
**Distribuidor:** Electronic Arts
**Género:** Acción
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.ea.com/armyoftwo

18+ 88

**Lo mejor**
Su capacidad de innovación. Tras "Kane and Lynch", por fin llega otro juego realmente diseñado para jugar con amigos.

**Lo peor**
Que no termines de hacerte con su particular mecánica.

**Nuestra opinión**
"Army of Two" reinventa el género del shooter aportando originalidad y acción por partida doble.





# Supreme Commander Forged Alliance

## GRANDE, ANDE O NO ANDE

Chris Taylor es un diseñador asociado a grandes sagas de éxito como "Dungeon Siege" y "Total Annihilation". En 1998 fundó su propio estudio, Gas Powered Games, donde nació el juego de rol editado por Microsoft, y fue este estudio el mismo que dio vida a "Supreme Commander", un juego de estrategia en tiempo real que pretendía romper con numerosos convencionalismos del género (ofreciendo por ejemplo la posibilidad de usar dos pantallas de forma simultánea) y que muchos consideraron como el sucesor espiritual de "Total Annihilation".

Mientras Taylor sigue enfrascado en su siguiente proyecto, "Demigod", llega la expansión de "Supreme Commander", "Forged Alliance", que no necesita del original para funcionar y que mantiene algunas de las ambiciosas dimensiones de su predecesor, como mapas de campaña de hasta 40x40 km2 y de 81x81 km2 en los modos escaramuza y multijugador. Además, a la oferta del original se añaden 110 unidades, cambios en el interfaz, mejoras gráficas y nuevos mapas multijugador y escaramuza.

LAS MISIONES que incluye esta expansión a modo de nueva campaña son sólo seis, aunque el número carece de importancia en este caso debido a la inmensidad de los mapas en que se desarrollan. Al comenzar la primera misión se tiene acceso a una pequeña porción de terreno donde transcurre la acción, pero a medida que se van añadiendo objetivos se extiende el mapa para terminar con un tamaño descomunal y una ingente cantidad de unidades sobre él. Además, la campaña se puede jugar con tres facciones diferentes, de modo que posee una mayor longevidad.

"Forged Alliance" asume que se ha jugado el original por completo, de modo que el acceso a las distintas tecnologías es casi inmediato desde el principio (simplemente se añaden un puñado de nuevas unidades en cada misión) y la dificultad que entraña también está ajustada en consecuencia, de modo que el experimentado jugador de "Supreme Commander" se encontrará con una campaña que de alguna manera es la continuación lógica en cuanto a progresión se refiere, mientras que quienes descubran el juego con "Forged











Alliance" estarán algo perdidos en muchos aspectos.

LAS MEJORAS de interfaz son notables, logrando una accesibilidad mayor y ofreciendo mucha más información al jugador a través de menús y opciones más acordes con la mecánica de juego, facilitando sobre todo la asignación de órdenes sin necesidad de andar moviendo demasiado la cámara.

No obstante es el aspecto visual el que ha recibido más atención por parte del estudio y donde se aprecian sobresalientes mejoras en prácticamente todos los aspectos, especialmente en cuanto a número de polígonos, texturas y shaders se refiere. Esto también significa una reducción en el rendimiento en máquinas de gama media, aunque nada que unos cuantos ajustes no puedan solucionar. Es en máquinas de gama alta donde realmente se puede disfrutar de "Forged Alliance" en todo su esplendor.

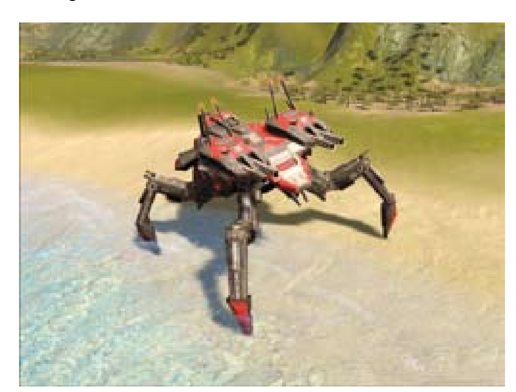
Como juego de estrategia en tiempo real, "Forged Alliance", al igual que su predecesor, se distingue de los demás debido a un puñado de peculiaridades como los recursos, su equilibrio y utilización, la forma en que se explotan, la manera en que se construyen estructuras y unidades y su consumo constante en términos de recursos y, sobre todo, en sus extraordinarias dimensiones.

Estamos ante toda una superproducción del género que, eso sí, por su desarrollo se antoja más bien adecuada para quienes jugaran el original. El apartado multijugador ofrece uno de los mejores sistemas para localizar partidas a través de su propio motor, GPNET, que incluye estadísticas, reproducción de partidas y localización geográfica de los oponentes entre otros servicios. Para este modo de juego se añaden bastantes mapas nuevos de diversas dimensiones y hay multitud de parámetros que se pueden ajustar para establecer reglas de juego muy concretas.

■Guillermo Ballestero









## FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Gas Powered Games
**Distribuidor:** THQ
**Género:** Estrategia en tiempo real
**Multijugador:** 1-8
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** PC
www.supremecommander.com

12+

85

### Lo mejor

Las mejoras gráficas y en el interfaz, así como los nuevos contenidos, sumados al hecho de que no hace falta el original para jugar, hacen de "Forged Alliance" una excelente expansión.

### Lo peor

Requiere mucha máquina para disfrutarlo en todo su esplendor. La dificultad asume que se ha jugado el original.

### Nuestra opinión

Una expansión que extiende y mejora el original con suficiente contenido y novedades como para ser imprescindible para los jugadores de "Supreme Commander".



12+
www.pegi.info
Con la colaboración de:
Logitech
MEDION
ASUS
NEOCORE GAMES
Virgin PLAY
V2 PLAY
www.virginplay.es

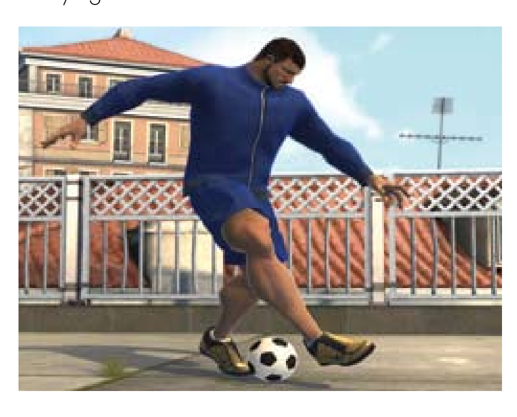
# FIFA Street 3

## JOGO BONITO

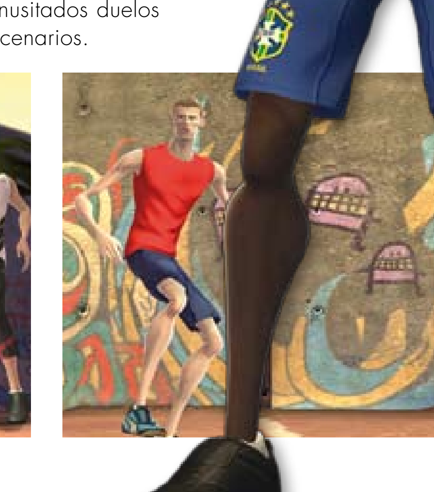
El fútbol callejero vuelve a casa en la tercera entrega de "FIFA Street", que se presenta por primera vez en las consolas "next-gen" con un aspecto remozado que abandona definitivamente cualquier semejanza con la realidad para convertirse en un arcade puro y duro con el que pasar cientos de horas de diversión, regates, filigranas y "gambeteo".

De hecho, el cambio estético será el primero que nos transmita la sensación de que algo ha cambiado. Los jugadores han abandonado el modelado de años anteriores para convertirse en héroes estilizados, casi sacados de un cómic, que retarán a las leyes de la física para hacer mil y un malabares con el balón pegado a sus botas.

Una gran cantidad de regates han sido añadidos en esta nueva edición para la que además se han mejorado muchos de los anteriores. Podemos ver movimientos impresionantes como rabonas, taconazos, bicicletas, recortes, voleas, chilenas y todo tipo de espectaculares remates. Todo ello con un sencillísimo control con el que manejaremos a la perfección a nuestros mediáticos ídolos a través de inusitados duelos en sorprendentes escenarios.












Desde un improvisado campo callejero a la cubierta de un barco son los escenarios donde los magos del balón se verán las caras. Aunque este año cuentan con una serie de novedades que hacen diferentes los nuevos retos. Los escenarios son considerablemente más grandes que en ediciones anteriores y esto ha provocado que los equipos hayan pasado a contar con cinco jugadores, uno más que en anteriores ediciones. Además, ahora nuestros jugadores tienen una característica principal que los hace diferentes a los demás. Así, tenemos a algunos especialistas en regates, otros en fortaleza, inteligencia o audacia. Combinándolos adecuadamente conseguiremos un equipo imbatible con el que ir desbloqueando la más que considerable cantidad de extras que acompañan a la nueva creación de EA Sports BIG.

JUGADORES OCULTOS con increíbles habilidades o equipaciones de entrenamiento para nuestra selección son sólo algunos de ellos. Para descubrirlos tenemos a nuestra disposición 18 selecciones con más de 250 jugadores y varios escenarios donde demostrar nuestra habilidad a la hora de hacer cosas increíbles con la pelota.

La mecánica del juego sigue siendo prácticamente la misma que ha servido para encandilar a los amantes del deporte rey. Partidos intensos en los que todo es posible. Tanto, que hasta nuestros jugadores podrán utilizar las paredes del recinto para pasar el balón o para regatear espectacularmente utilizándolas como punto de apoyo sobre los que correr y superar al rival. Todos estos movimientos van aumentando una barra de energía con la que seremos aún más rápidos y potentes. Ideal para romper partidos.

LAS CAPACIDADES del juego multijugador son protagonistas esenciales de "FIFA Street 3". Gracias a ellas el juego tiene una duración prácticamente infinita. Podemos retarnos y enfrentarnos con amigos y jugadores de todo el mundo gracias a las posibilidades online del título. Ir acumulando regates y filigranas, atosigar a nuestro rival con paredes imposibles para terminar regateando a su portero y hacerle encajar un doloroso gol es una experiencia inenarrable. Si además lo acompañamos con el uso de la barra "rompepartidos" podremos terminar con nuestro rival casi en cuestión de segundos… Aunque siempre habrá alguien que nos la devuelva.

El fútbol-arte ha vuelto y tiene mejor aspecto que nunca. Los distintos modos de juegos y retos, junto con el modo multijugador nos deleitarán durante horas. El salto a la "next-gen" y el paso adelante alejándose definitivamente de los modelados realistas para convertirse en un descarado arcade le han sentado de maravilla a la saga.

¡Que ruede el balón!

■Ilde Cortés

## FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** EA Sports BIG
**Distribuidor:** Electronic Arts
**Género:** Deportivo
**Multijugador:** 1-8
**Voces:** inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.fifastreet.com




87

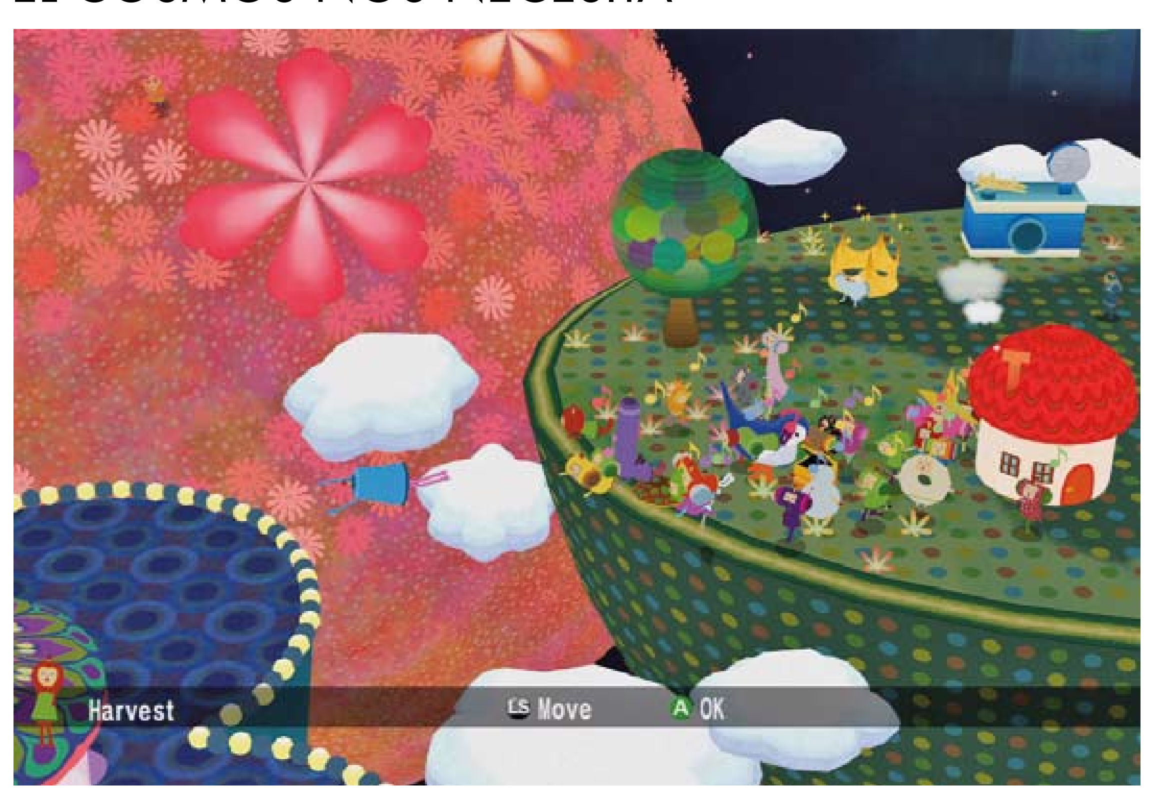
**Lo mejor**
El modo multijugador. Esos duelos no tienen precio… siempre y cuando no salgas derrotado.

**Lo peor**
Que no te gusten este tipo de juegos. La cara de tonto que se te queda cuando te golean.

**Nuestra opinión**
Todo un imprescindible si te gusta el fútbol espectáculo. El rediseño y el giro hacia el arcade puro le han sentado de maravilla.

# Beautiful Katamari

## EL COSMOS NOS NECESITA








El Rey del Cosmos ha vuelto a hacer de las suyas. Y la faena no ha tenido lugar en una noche de parranda como sucedió en entregas anteriores, sino durante un inofensivo partido de tenis, ya que su pelota abre un agujero negro, el cual absorbe todas las estrellas y los planetas del universo. No nos preguntéis cómo sucede esto... Y el problema recae sobre nuestro incansable Príncipe, quien debe arreglar el desastre.

Para reparar el cosmos, nuestro protagonista cuenta como ya os imagináis con el katamari, una especie de pelota pegajosa capaz de adherir todo tipo de cosas a ella, desde lapiceros y alfileres hasta barcos y edificios.

EL SISTEMA DE JUEGO consiste fundamentalmente en guiar al pequeño Príncipe del Cosmos por los escenarios empujando precisamente su katamari, absorbiendo objetos progresivamente para hacer la bola más y más grande y de este modo poder recoger elementos cada vez mayores. De esta forma el reto consiste en ir escogiendo qué queremos que se pegue a nuestra bola en cada momento para alcanzar así el tamaño adecuado. Pese a lo sencillo de la propuesta, esta se hace tremendamente divertida y adictiva.

Como mayores novedades el juego trae consigo ocho nuevos personajes (situando la cifra en mas de 50), una serie de nuevos escenarios y un modo Multijugador online bastante completo y dividido en dos partes: la opción Cooperativa en la que los dos participantes manejan el mismo katamari repartiéndonos un eje para cada uno, y el divertido Versus, en el cual cada jugador tiene que hacer una bola más grande que la de su rival.

Los gráficos son más o menos iguales a los vistos en las anteriores entregas de la saga, simples a primera vista, pero con unas texturas más definidas y un mayor colorido. Por su parte el apartado sonoro presenta unas melodías pegadizas y unos divertidísimos efectos de audio. "Beautiful Katamari" es una atractiva propuesta para todo el que quiera enfrentarse a un juego diferente.

■Álvaro Molina

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Namco
**Distribuidor:** Atari
**Género:** Puzzle/Acción
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
katamari.namco.com




82

**Lo mejor**
El sistema de juego es súper adictivo. El modo multijugador aumenta las posibilidades.

**Lo peor**
Cuesta un poco adaptarse al control. El discreto apartado grafico y la campaña individual, un tanto corta.

**Nuestra opinión**
"Beautiful Katamari" es uno de esos juegos que demuestran que no todo está inventado en el sector.



# El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra

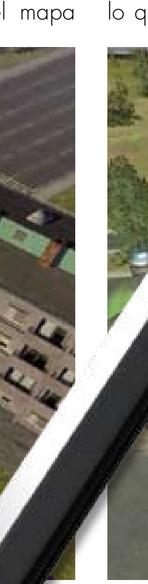
## EN BUSCA DE LA DIFERENCIA

El concurrido género de la estrategia en tiempo real no parece dejar demasiado margen a la innovación: cada vez que un título ha tratado de hacer las cosas de una forma diferente el fracaso comercial ha sido rotundo. Algunos desarrolladores parecen haber tomado nota y han apostado por la creatividad, siempre dentro de los parámetros de los RTS de la vieja escuela.

Tal es la propuesta de Petroglyph: un juego de estrategia en tiempo real de corte clásico cuyo mayor activo es la presencia de tres razas alienígenas, dos de las cuales son una verdadera sorpresa porque son la auténtica novedad del juego y lo que le da vida. También hay mejoras en el interfaz habitual que facilitan el trabajo al jugador.

**EL GUIÓN** presenta una invasión alienígena: la Jerarquía ha decidido hacerse con la Tierra. Su belicosa actividad atrae la atención de una raza de máquinas sentientes que se erigen en paladines del bien para defender a la humanidad. Los Novus hacen acto de presencia y se convierten en la única esperanza del planeta. Desafortunadamente tanta explosión y destrucción despierta a una tercera raza, los Masari, que llevaban largo tiempo en letargo y ocultos en nuestro planeta. Y como ya se pegan entre todos ellos, el papel de la raza humana es, prácticamente, el de espectador de la contienda.

Las tres razas alienígenas presentan marcadas diferencias. Los Novus construyen una red de nodos que puede abarcar todo el mapa y que les permite transportar ejércitos enteros a través de ella de forma casi instantánea. La Jerarquía consume todo lo que encuentra







y posee unas gigantescas máquinas andantes que sirven como base y centro de producción. Por su parte, los Masari crean potentes bases y defensas y poseen las unidades más poderosas y caras del juego con dos modos de funcionamiento basados en su capacidad para controlar la materia y la energía.

LA CAMPAÑA es lineal y está orquestada en tres actos durante los cuales controlarás a cada una de las razas sucesivamente. Los dos primeros se desarrollan de la manera habitual, mientras que el tercero introduce la estrategia global a modo de un gigantesco "Risk". En este modo, que también se puede jugar de forma independiente y en multijugador, se presenta el globo terráqueo dividido en territorios. El jugador produce ejércitos y mejoras y mueve tropas de un territorio a otro para librar las batallas en tiempo real y sobre el terreno. Sí hay que señalar que para disfrutar de este modo a través de Internet es imprescindible tener una cuenta Live Gold.

Técnicamente, "El Universo en Guerra" es un título correcto que sólo adolece de un pequeño problema: el nivel de zoom no es todo lo bueno que sería deseable, pues no permite alejar la cámara lo suficiente como para que las unidades más grandes dejen de llenar media pantalla sin importar la resolución en que se juegue.

Con respecto al interfaz, el juego aporta muy buenas ideas para evitar tener que mover la cámara hasta la base de operaciones y seleccionar de forma individual los centros de producción a la hora de generar nuevas unidades. Diversos botones que se corresponden con las distintas fábricas permiten acceder inmediatamente a la producción de infantería, vehículos y unidades aéreas, pudiendo situar igualmente el punto de reunión en el lugar donde se encuentra la cámara sin necesidad de desplazamientos innecesarios.

En suma, "El Universo en Guerra" es un buen juego de estrategia en tiempo real que trata de ganarse un hueco en tan poblado género a través de la innovación en las razas que presenta, sin tocar demasiado la mecánica que tan bien ha funcionado a lo largo de los años y a la que los jugadores parecen incapaces de renunciar.

■Guillermo Ballestero





## FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Petroglyph
**Distribuidor:** Sega
**Género:** Estrategia en tiempo real
**Multijugador:** 1-8
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** PC
www.sega.es




85

### Lo mejor
Las razas que presenta el juego son su punto más sólido porque realmente marcan diferentes estilos de juego y huyen de la reiteración habitual del género.

### Lo peor
Para disfrutar del multijugador es necesario pagar la suscripción gold de Live. El nivel de zoom es muy pobre para un juego de estas dimensiones.

### Nuestra opinión
Un título que se esfuerza por mantener la mecánica universal de los RTS marcando la diferencia con los contenidos, algo que logra con creces.

# Condemned 2: Bloodshot

## TRAS LA PISTA DE "X"



Condemned: Criminal Origins fue uno de los primeros títulos en aparecer en Xbox 360. Este juego de terror psicológico con altas dosis de tensión y violencia consiguió sorprendernos al demostrar de manera espectacular las capacidades graficas de la recién llegada máquina de Microsoft. No es de extrañar que sus creadores, los chicos de Monolith Productions, vuelvan a la carga con una segunda entrega: "Condemned 2", que en esta ocasión va a ver la luz tanto en Xbox 360 como en Playstation 3. Aunque el argumento del primer "Condemned" nos dejaba un poco confusos, con muchos cabos sueltos en la historia, los desarrolladores no han querido mantener una continuidad argumental total en este segundo episodio, de manera que los usuarios de Playstation 3 puedan disfrutar de "Condemned 2" de manera total e independiente al primer episodio. El investigador de la Unidad de Crímenes en Serie (S.C.U: Serial Crimes Unit en inglés), Ethan Thomas, vuelve a ser el protagonista de esta nueva aventura. Después de haber ido tras la pista del asesino en serie "X", Ethan es atormentado por alucinaciones fantasmagóricas que no consigue entender y que lo llevan al borde de la autodestrucción. Tras un año en el abismo, Ethan regresa al S.C.U para investigar la nueva ola de violencia que invade la ciudad y de paso localizar al misterioso Malcolm Vanhorn, quien parece ser el único que tiene respuestas para tan extraños sucesos.





EL ASPECTO general de "Condemned 2" es, si cabe, más oscuro y violento que su antecesor. Por su parte, el sistema de control ha experimentado algunos cambios. Se mantiene la vista en primera persona, mientras que se ha mejorado el sistema de combate añadiendo nuevos movimientos de ataque cuerpo a cuerpo, con posibilidad de encadenar combos o rematar a los enemigos de manera brutal en determinados puntos de los escenarios. De esta manera se ha mejorado uno de los pocos puntos flojos que tenia "Condemned: Criminal Origins", y es que su sistema de ataque y defensa resultaba muy monótono a la larga. Aparte de nuestros puños, volvemos a disponer de infinidad de armas contundentes improvisadas como tuberías, tablones, ladrillos o muletas que podemos recoger de los escenarios. Cada arma posee distintos atributos de daño, velocidad, alcance y resistencia y además las podemos arrojar contra los enemigos y aturdirlos. Con todo ello el nivel de violencia que exhibe "Condemned 2" es extremo, y asistimos a escenas realmente duras. También disponemos de diferentes armas de fuego que podemos llevar con nosotros y, aunque estas no abundan, nos pueden sacar de algún que otro compromiso. Las habilidades forenses de Ethan también han mejorado sustancialmente, permitiéndonos investigar con mayor libertad las escenas de los crímenes en busca de la verdad del caso.

El peso del título vuelve a recaer en el modo Historia, en el que nos dan una serie de objetivos, que hemos de cumplir para seguir avanzado en los entresijos de la trama. A esta modalidad hay que añadir otros cuatro modos Multijugador, con los clásicos Deathmatch individuales y por equipos y un original Escenario del Crimen, donde los miembros del S.C.U han de descubrir la pruebas del crimen que los Dementes intentan ocultar. Por último también hay disponible una opción Supervivencia donde tenemos que sobrevivir durante tres minutos a los vagabundos que intentan acabar con nosotros.

EL APARTADO TÉCNICO de "Condemned 2" es espectacular. El trabajo llevado a cabo por los desarrolladores ha sido concienzudo y el resultado son unos escenarios que ponen los pelos de punta. Los juegos de luces y sombras son impresionantes, con unos efectos realmente bien acabados que unidos a unos efectos sonoros muy cuidados consiguen crear una atmósfera tétrica y oscura que mantiene un nivel de tensión muy elevado durante todas las fases del juego. Resumiendo, estamos ante un titulo que había levantado muchas expectativas y os podemos asegurar que las ha cumplido con creces. Si te gustó la primera entrega, no te puedes perder "Condemned 2: Bloodshot" porque la supera en todos los aspectos.

■Pablo Molina

## FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Monolith Productions
**Distribuidor:**SEGA
**Género:** Shoot´em up subjetivo
**Multijugador:** 1-8
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
condemned2.sega-europe.com/es/index.html






92

**Lo mejor**
Argumento y evolución del personaje. El magnífico aspecto gráfico consigue crear una atmósfera de tensión inigualable.

**Lo peor**
Las voces de los diálogos están en inglés.

**Nuestra opinión**
Excelente continuación de uno de lo mejores títulos del genero. Oscuro, absorbente y siempre brillante.








LAMEE SOFTWARE S.L.

PASEO IMPERIAL 85 LOCAL 15-16   28005 MADRID
Teléfono: 913645751  Fax: 913645753
e-mail: lamee@lameesoftware.es

0

MAYORISTA

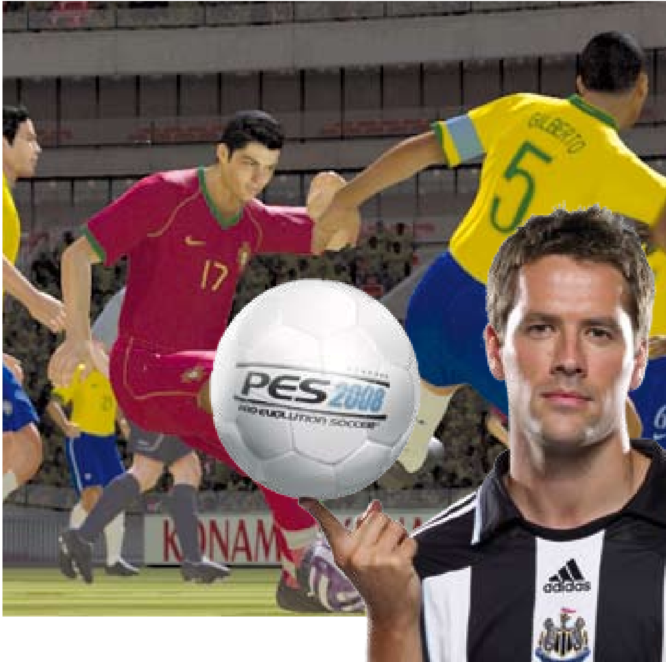
1

IMPORTACIÓN
EXPORTACIÓN
DISTRIBUCIÓN

VIDEOJUEGOS
CONSOLAS
ACCESORIOS
STOCK
FINANCIACIÓN
CALIDAD
SERVICIO
SERIEDAD
RAPIDEZ
GARANTIA
PRECIOS
LOGÍSTICA
NOVEDADES
REPOSICIONES
ATENCIÓN








# Pro Evolution Soccer 8: DS

## UN GOL EN CONTRA

Estamos ante una nueva edición de PeS para este 2008, después de jugar el año pasado a un título bastante flojo en cuanto a gráficos y sobre todo en cuanto a jugabilidad. Tristemente este año tenemos un juego bastante parecido y que comparte prácticamente las mismas debilidades que el título anterior.

Los modos de juego se mantienen casi en su totalidad. Un modo "campaña" donde usaremos nuestro propio equipo (podemos personalizarlo a nuestro gusto) y jugaremos partidos a lo largo del mundo contra todas las selecciones. Podemos jugar partidos sueltos, eligiendo también selecciones mundiales, entrenar penaltis o recrearnos en un campeonato konami de selecciones. No existe por tanto, una liga, copa de Europa o copa del rey, ya que prácticamente no hay clubs disponibles. Una pena.

EN CUANTO A LOS PARTIDOS, los gráficos no están muy bien detallados, no se ven como nos gustaría y no hay diferentes vistas de cámara, algo que sus competidores si tienen. Es cierto que el juego cuenta con un sistema "sencillo y directo" para hacer pases en profundidad, paredes o regates, pero saben a poco si quieres un simulador y saben a mucho si lo que buscas es un arcade rápido. La velocidad no llega a la de un arcade y eso se nota cuando llevas unos cuantos partidos.

Se separa un poco del resto de los juegos de fútbol en cuanto a su capacidad para comprar mejoras de los jugadores, ir ganando monedas y desbloqueando logros que le dan cierta vida al juego. En eso se nota la mano y experiencia de una marca reconocida como Konami. De todas formas seguimos sin ver un PeS cómodo dentro de una DS. Sus modos de juego no cuajan, aunque al menos son diferentes a lo que estamos acostumbrados.

■ Hugo Lanchares



### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Konami
**Distribuidor:** Konami
**Género:** Deportivo
**Multijugador:** 2-4
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** DS
es.games.konami-europe.com




60



**Lo mejor**
Personalizar tu equipo. Comprar mejoras según ganas partidos, es una opción interesante. Jugar con un amigo mejora el juego.

**Lo peor**
Sin liga española. Muy pocos clubs y pocos campeonatos. Ralentizaciones durante los partidos. Club vs selecciones queda siempre mal.

**Nuestra opinión**
Si tienes el anterior no se te ocurra comprar este. Si quieres tener un juego de futbol original en cuanto a opciones y arriesgado en su planteamiento, puedes intentarlo.






# Dark Sector

## OSCURO Y EXCITANTE





Menudo sorpresón nos hemos llevado con esta maravilla de Digital Extremes llamada "Dark Sector". Vale, el juego prometía, ¡pero es que el resultado final es deslumbrante!

"Dark Sector" es una aventura de acción en tercera persona oscura, adulta y despiadada, que nos pone en el rol de Hayden Tenno. Hayden es un soldado experto que se ve sumido en una auténtica pesadilla: durante una misión que tiene lugar en el este de Europa, su brazo derecho es infectado por una sustancia desconocida. Como fruto de este hecho su brazo muta y aparte de cambiar de aspecto, consigue nuevos poderes increíbles.

EL MÁS IMPRESIONANTE es su habilidad para dominar un terrorífico arma, el Glaive. Glaive es una especie de bumerán con cuchillas, que es capaz de trocear a cualquier enemigo que se interponga en su camino. Además el Glaive puede ser "cargado" con fuego, hielo o fuego, multiplicando así su capacidad de ataque.

La jugabilidad de "Dark Sector" se fundamenta especialmente en los combates, que nos arengan a combinar la utilización de armas tradicionales como recortadas o ametralladoras con el letal Glaive. El resultado son unos enfrentamientos muy vibrantes, dinámicos y bastante sangrientos, ya que los desmembramientos y la sangre son casi constantes. Es cierto que también encontramos ciertos puzzles, pero estos son bastante sencillos.

Aparte del modo principal para un jugador, el juego incorpora dos modalidades online para un máximo de diez participantes, que prolongan aún más la extensión del título. Para finalizar es justo resaltar el soberbio despliegue gráfico del que hace gala la aventura, que nos ha recordado mucho (salvando las distancias) al que presenciamos en el clásico "Gears of War" de Epic Games. Y eso no es moco de pavo…

"Dark Sector" ha llegado sin hacer apenas ruido, pero ha conseguido convertirse en uno de los referentes de los juegos de acción. Le sobran clase y cualidades.

■ Álvaro Molina



### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Digital Extremes
**Distribuidor:** Virgin
**Género:** Acción
**Multijugador:** 1-10
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.darksector.com






90

**Lo mejor**
Los combates son intensos y apasionantes. Su entorno gráfico es sobresaliente.

**Lo peor**
Para algunos puede resultar excesivamente violento.

**Nuestra opinión**
Casi de puntillas se ha colado esta auténtica maravilla de Digital Extremes. ¡Compradlo ya!





# Zack and Wiki: En Busca del Tesoro de Barbaros

## HUMOR Y PUZZLES A PARTES IGUALES

No es fácil que a estas alturas una compañía se arriesgue a dar a luz una aventura tremendamente original y que se salga del patrón habitual por miedo a una respuesta negativa (sobre todo en lo que a ventas se refiere) por parte de los usuarios. Pero eso mismo es lo que Capcom ha hecho con su última creación, "Zack and Wiki", una aventura única, divertidísima y cargada de humor.

EL PROTAGONISTA es el aprendiz de pirata Zack quien, con la ayuda de su amigo el robot Wiki, debe superar 18 fases que cuentan con un desarrollo atípico. Cada nivel está diseñado a modo de acertijo y nuestro fin es conseguir un tesoro. Pero llegar a él no es fácil. Para lograrlo tenemos que investigar a fondo cada recoveco de los escenarios e interactuar con múltiples objetos y enemigos, pensando muy bien cada uno de los pasos que damos.

El sistema de control es lo que marca las diferencias de esta aventura con el resto. En lugar de emplear el stick analógico para desplazar al personaje, lo que debemos hacer es dirigir el Wiimote hacia la pantalla para que aparezca en ella un indicador. Esta flechita la usamos para indicar a Zack el lugar donde queremos que se mueva o el objeto que deseamos que investigue. Y funciona realmente bien, siendo muy cómodo en cualquier situación.

La aventura engancha por completo por su mecánica, pero es que además el sentido del humor está siempre muy presente, gracias a las elocuencias de todos los protagonistas y al tronchante aspecto de muchos enemigos. La cantidad de fases puede resultar un tanto escasa, pero también os avisamos que todas esconden una amplia cantidad de extras esperando a ser desvelados. "Zack and Wiki" es un título genial pero corre el riesgo de pasar desapercibido. Esperamos que no sea el caso porque sería un auténtico desperdicio.

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Capcom
**Distribuidor:** Nintendo
**Género:** Aventura
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Wii
www.nintendo.es




90

**Lo mejor**
Lo bien concebidos que están todos los niveles y el impagable sentido del humor impregnado en toda la aventura.

**Lo peor**
A pesar de todos los extras, la aventura puede hacerse un tanto corta... que no fácil.

**Nuestra opinión**
Nintendo sigue ofreciendo productos únicos y de gran calidad a los usuarios de Wii.

# Syphon Filter: Logan's Shadow

## EL RETORNO DE LOGAN

Vuelve uno de los grandes a la más pequeña de Sony. Gabe Logan, después de su brillante paso en "Dark Mirror", retorna a la portátil de Sony con una nueva aventura llena de acción que encandilará a los fanáticos del género. Son pocas las novedades que vamos a encontrar en este título con respecto a su antecesor, pero eso en ciertas ocasiones es una noticia muy positiva. Se mantiene la excelente calidad gráfica del título, la vibrante jugabilidad aumentada gracias a giros imposibles del guión y a situaciones de pura y dura acción. Y por si no fuera ya suficiente, también cuenta con modo Multijugador. ¿Qué más se puede pedir?




En esta ocasión, Logan tiene que salir a la busca de un conocido criminal de guerra que ha atacado a un barco estadounidense. Una mera excusa para que Cordell, nuestro superior, nos tienda una trampa de la que tendremos que salir con vida cueste lo que cueste.



El guión es correcto aunque cojea en ciertas cuestiones demasiado evidentes, un factor que a la larga no va a influir lo más mínimo en la jugabilidad del título. Traiciones y dobles espías son el pan nuestro de cada día en el género y este caso no iba a ser menos. Son varias las sorpresas que nos llevaremos a lo largo del juego aunque alguna de ellas sea fácilmente previsible. Pero tranquilo, entre disparo y disparo, oculto entre cajas y agazapado por las esquinas, te va a dar poco tiempo a entretenerte pensando quién es el malo de la película.

TÉCNICAMENTE es uno de los mejores títulos para PSP. Los gráficos rozan el techo de las posibilidades de la portátil de Sony con un magnífico modelado de los personajes y un excelente diseño de entorno y decorados. La banda sonora y el doblaje consiguen sumergirnos en la acción de una aventura en la que sólo flojea la IA de algunos enemigos habituados a distraerse mirando a las musarañas y que se dejan matar sin ofrecer demasiada oposición.

Logan vuelve a protagonizar un título que va a convertirse sin lugar a dudas en uno de los imprescindibles de la temporada.

■ Ilde Cortés

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Sony Bend
**Distribuidor:** Sony
**Género:** Acción/Aventura
**Multijugador:** 1-10
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** PSP
www.syphon-filter.com/loganshadow




92

**Lo mejor**
La calidad técnica de un título repleto de acción y aventuras.

**Lo peor**
La dificultad para manejar y orientar a Logan en los niveles bajo agua

**Nuestra opinión**
Logan llega en el momento justo para revitalizar a PSP con un título excelente. Un "must-have" en toda regla.



¿TE ATREVES CON ESTE PRECIO?
PLAYSTATION 3 39,95€ PVPR
19,95€ PVPR
PlayStation 2
NINTENDO DS
PC DVD ROM
29,95€ PVPR XBOX 360 LIVE Wii
24,95€ PVPR PSP PlayStation Portable
bwin.com
RMCF
TEATREVESCONFIFA08.COM
EA SPORTS
FIFA 08
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
PlayStation 2 PLAYSTATION 3 PSP PC DVD Wii NINTENDO DS XBOX 360

# Shin Chan:
## Las Nuevas Aventuras para Wii
### UN VERDADERO DESMADRE






Shin Chan, el niño de cinco años más famoso de la televisión, acaba de protagonizar su primer juego diseñado en exclusiva para Wii. Y para esta cita tan importante los programadores han ideado una fórmula de juego bastante similar a la vista en otros títulos para esta misma consola como "Wario Smooth Moves" o la saga "Rayman Raving Rabbids". Eso se traduce en que "Shin Chan" es un título que agrupa una gran cantidad de minijuegos, que pueden ser disfrutados por hasta cuatro jugadores simultáneos.

LA DIVERSIDAD de estas pruebas es tremenda. En unas tenemos que imitar y memorizar los movimientos que realiza un personaje en pantalla, en otras debemos regar las plantas lo más rápidamente posible, también podemos jugar al clásico juego de "Piedra, Papel o Tijera"…

La ambientación es ejemplar y se ha respetado totalmente el espíritu de la serie, incluyendo el sobresaliente sentido del humor que desprende tanto Shin Chan como el resto de los personajes. Hasta tal punto es así que el juego está totalmente localizado al castellano, incluyendo los múltiples y tronchantes diálogos entre los personajes, en los que han participado los mismos actores de doblaje de la serie de televisión.

El aspecto gráfico es otro cantar ya que es simple en grado sumo, de igual forma que sucede tanto en el manga como en el anime original. Podrían haber pulido más este aspecto. Aún así, y teniendo en cuenta que el juego está orientado al público infantil (o a aquellos los padres que les apetezca pasar un rato jugando a la consola junto a sus hijos), este defecto queda relegado a un segundo plano. Lo que es seguro es que si os gusta este carismático y súper cachondo personaje con este título vais a pasar unas tardes muy amenas, especialmente si jugáis acompañados de vuestros amigos.

■Sergio Martín







**FICHA TÉCNICA**

**Desarrollador:** Banpresto
**Distribuidor:** Proein
**Género:** Minijuegos
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Wii
www.wii-shinchan.jp



78

**Lo mejor**
La cantidad de minijuegos que incluye. El doblaje de los diálogos es magnífico.

**Lo peor**
El aspecto gráfico es demasiado simplón. Su perfil es claramente infantil.

**Nuestra opinión**
Los fans del personaje no pueden perderse este curioso título cargado de minijuegos.




# ¡LA NUEVA EDICIÓN CLÁSICA PARA MÓVIL!

**Trivial Pursuit™** lleva más de dos décadas divirtiendo y entreteniendo a millones de jugadores de todo el mundo. ¡Hazte con **Trivial Pursuit™ Genus Edition** y pon a prueba tus conocimientos sobre cultura popular, política y muchos otros temas!




## ¡DESCÁRGATE EL JUEGO EN TU MÓVIL!




Envía un SMS gratis con **GENUS** al **222**
Descárgatelo también en Orange World > Videojuegos

Precio de la descarga: 3 €. PVP con IVA: 3,48 €. Precio del tráfico de datos: 0,50 €. PVP con IVA: 0,58 €. PVP válidos para península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.

¿Quieres **South Park** o otros juegos en tú movil? Envía un SMS gratis **"REAL"** al **222** y accede al catalogo de RealArcade Mobile!




















# Dragon Quest Monsters: Joker

## UNA AVENTURA DIFERENTE

Este gran juego de rol es la primera intrusión de Enix en la portátil de Nintendo. El título se desvincula de forma notoria de la mecánica de los "Dragon Quest" más comunes (recordemos que el primero editado en España fue "Dragon Quest VIII" para PS2) para participar en un RPG coleccionista al más puro estilo "Pokémon". No obstante esta ramificación de "Dragon Quest" no ha comenzado en DS, si no que proviene de Game Boy Color, donde se publicaron dos entregas más una tercera, llamada "Dragon Quest Monster Caravan Herat", especialmente interesante. Pero volvamos al juego que nos compete. "DQ Monsters: Joker" entra de forma sensorial, ya que desde el primer minuto disipa cualquier duda sobre las características técnicas de DS. Es impresionante lo que se ha alcanzado con esta plataforma, a priori, tan humilde. Las texturas son nítidas, los modelados complejos, bien animados y un brillante cromatismo firman lo que podría ser un apartado técnico perfecto de no ser por un molesto y continuo popping (desaparición de elementos cercanos). No obstante, la dirección artística es un tanto irregular ya que recorremos praderas vacías cliché con bastante regularidad. Por su parte, la BSO no llega a las altísimas cotas de calidad que la saga ha ido mostrando a lo largo de las décadas, incluyendo las anteriores versiones portátiles.

LA JUGABILIDAD esta basada en el combate por turnos y la recolección de nuevos monstruos. A lo largo de la aventura exploramos un extenso mundo y vamos aumentando el nivel de nuestras criaturas, pudiendo incluso aparearlas. Aquí encontramos uno de los grandes aciertos de este cartucho, pues los monstruos se fusionan y funden sus habilidades y características en un nuevo ser. Junto a esta virtud se suma otra, una duración considerable (unas 25 horas), pero también encontramos defectos como un pobre modo Online y una historia bastante sosa. Recomendable especialmente para los fans de Pokémon y similares.

Omar Álvarez

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Square-Enix
**Distribuidor:** Proein
**Género:** Juego de rol
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Nintendo DS
http://na.square-enix.com/dqmj




80

**Lo mejor**
Técnicamente apabullante y el desarrollo logra enganchar por su carismático diseño.

**Lo peor**
El popping puede llegar a ser muy acusado en algunas ocasiones. El guión es bastante flojo.

**Nuestra opinión**
Muy recomendable título de recolección de monstruos. Lástima el flojo modo Online.







# Ultimate Mortal Kombat 3

## EL KOMBATE MÁS SERIO

Aunque esta consola cuenta con una gama de juegos amplísima para todos los gustos, todavía existe un pequeño grupo de personas que piensan que Nintendo DS es una portátil orientada al público infantil y adolescente. Pero esa creencia se viene abajo cuando llegan juegos como "Ultimate Mortal Kombat 3", un arcade de lucha 2D violento y despiadado.

LOS MÁS VETERANOS y aficionados a los salones recreativos seguro que han jugado una y mil veces a la máquina arcade del mismo nombre. Midway y Other Ocean han conseguido recrear los impresionantes combates de esta recreativa en las pequeñas pantallas de Nintendo DS, conservando intactas prácticamente todas sus virtudes. El realismo que posee este título sólo es comparable a la celeridad y dinamismo al que suceden los enfrentamientos. Los más de 20 luchadores (una vez descubiertos todos) poseen una loable cantidad de movimientos, incluyendo los impactantes Fatalities, que acaban con la vida de nuestro oponente. No hace falta que os recordemos que este juego no es muy recomendable para menores…

Este nivel de realismo se obtiene especialmente por la notable digitalización de los personajes y decorados, que presentan un fenomenal aspecto.

Entre pelea y pelea también podemos echarnos unas partidas al curioso e hiper adictivo Puzzle Kombat, una submodalidad añadida que os mantendrá pegados a la portátil mucho tiempo. Y más si os gusta jugar online.

El manejo de los personajes es muy bueno pero, a pesar de ello, no penséis que es fácil acabar con el jefe final: la dificultad es muy alta, incluso desquiciante en ocasiones. Pero bueno, salvo este punto flaco, el resto de los apartados de "Ultimate Mortal Kombat 3" se encuentran a un gran nivel, pasando a ser el nuevo referente para Nintendo DS en cuanto a juegos de lucha 2D se refiere.

■ Eduardo G.





### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Other Ocean
**Distribuidor:** Virgin
**Género:** Lucha
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Nintendo DS
Web: www.midway.com




85

**Lo mejor**
El desarrollo de los combates es muy dinámico. La adición de Puzzle Kombat es sensacional.

**Lo peor**
La dificultad es exagerada. Algunos Fatalities y otros movimientos son difíciles de ejecutar.

**Nuestra opinión**
Este cartucho se alza con el trono de mejor juego de lucha para Nintendo DS.






# Advance Wars: Dark Conflict

## ESTRATEGIA EN ESTADO PURO

El planeta ha sido devastado por una intensa lluvia de meteoritos y la humanidad está al borde de la extinción. Las pocas personas que quedan con vida luchan entre sí por los escasos recursos que restan. Este nuevo argumento trágico y apocalíptico consigue que la narrativa del modo Campaña de este nuevo capítulo de "Advance Wars" no sea una mera excusa para llevarnos por las diversas misiones. Es decir, en "Dark Conflict" encontramos un guión más elaborado e interesante que se integra como un elemento importante dentro del juego.

EN TÉRMINOS JUGABLES queda claro que el título saca buen partido de las funciones táctiles de Nintendo DS y navegamos por los menús escogiendo las distintas opciones de manera sencilla e intuitiva. En general cuenta con un estilo distinto al de las anteriores entregas, más oscuro y táctico. En este sentido, "Dark Conflict" consigue que la saga evolucione para mejor, pues estaba en cierto modo estancada y redundando en lo mismo. No cabe duda de que el título que nos acontece es mucho más equilibrado que sus antecesores, gracias a la inclusión de nuevas unidades (como la infantería motorizada o el obús) y a una menor importancia para los comandantes. Incluso en el apartado gráfico se ha buscado una intención más seria y oscura para reflejar adecuadamente su pesimismo narrativo.

Además el modo Online se recibe con las manos abiertas a pesar de que algunos elementos no cumplen con las expectativas. Por desgracia el multijugador está más orientado a jugar con amigos que con desconocidos, ya que si jugamos online siempre competimos en partidas de uno contra uno. Eso sí, se ha hecho hincapié en proporcionar un buen servicio para que las desconexiones no se produzcan en medio de una partida y para que los servidores funcionen correctamente. También se han limitado el tiempo y el número de turnos para no eternizar los enfrentamientos. Y por si fuera poco existe la posibilidad de crear y subir mapas propios o descargar los de otros usuarios, además de un chat de voz. "Dark Conflict" es sin duda uno de los mejores títulos del género ya que la duración de la Campaña, su curva de dificultad y los retos que nos propone son sobresalientes.

■Mario Fernández

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Intelligent Systems
**Distribuidor:** Nintendo
**Género:** Estrategia
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** No **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Nintendo DS
www.nintendo.es




**90**

**Lo mejor**
Supone una evolución dentro de la saga. Argumento más elaborado y profundo. El modo multijugador.

**Lo peor**
Algunas limitaciones importantes cuando jugamos online.

**Nuestra opinión**
Un título imprescindible para los amantes de la estrategia por turnos.

# Kingdom Under Fire: Circle of Doom

## UN CAMBIO... ¿A MEJOR?





Kingdom Under Fire" es una de esas sagas "oscuras" y de las que no hacen mucho ruido, pero que siempre han contado con un nicho de seguidores siempre fieles. Este segmento de jugadores seguro que ansiaba la salida de un nuevo episodio de esta saga, aunque muchos van a llevarse una sorpresa... no sabemos si agradable o no. Esto es debido a que "KUF: Circle of Doom" ha cambiado un poco el rumbo en lo que a su concepto se refiere: sigue siendo una aventura con multitud de combates pero, en lugar de conservar elementos de estrategia como en los dos capítulos precedentes, estos han sido sustituidos por toques de RPG.

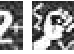
ESTE CAMBIO es palpable y se deja notar desde el principio, pudiendo comprar y vender objetos, mejorar las habilidades de los protagonistas y ese tipo de características que suelen darse en los juegos de rol. El problema es que durante las batallas, que son muy numerosas, el componente rolero desaparece, y ahí es cuando echamos de menos (y mucho) las dosis estratégicas de los primeros "Kingdom Under Fire". Sencillamente, las batallas se hacen muy monótonas, perdiendo gran parte del interés y encanto que poseían antaño. O sea, que el título ha ganado en un sentido pero ha perdido parte de su esencia, y eso es algo que dolerá especialmente a los entusiastas de la saga. Menos mal que el juego incorpora una nueva opción online cooperativa para cuatro jugadores, bien planteada, que alivia un tanto la monotonía de la aventura principal.

Lo que sigue a buen nivel es la parcela visual, sobre todo lo que tiene que ver con los entornos, que recrean mundos mágicos de manera magistral. En resumen esta nueva aparición de "Kingdom Under Fire" agradará a unos y defraudará a otros a causa de los significativos cambios establecidos en el sistema de juego.

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** BlueSide Studios
**Distribuidor:** Microsoft
**Género:** Acción/RPG
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.kufcod.com






69

**Lo mejor**
El toque RPG siempre es de agradecer. Los decorados son muy bonitos.

**Lo peor**
Los combates han perdido parte de su gracia, siendo mucho más monótonos.

**Nuestra opinión**
Está muy claro que este juego o te gusta o te decepciona, no hay término medio.










**Con un avanzado motor multimedia de Realtek**
Incluye el potente chipset decodificador de Realtek RMC1281PA que permite nuevas opciones de grabación y reproducción de ficheros HD.



**Formato automático del HDD**
Formatea el disco duro y crea particiones de forma sencilla.



**Grabación y Reproducción en un mismo equipo**
Grabación desde cualquiera de sus entradas de audio y vídeo (euroconector, DV, AV) desde la cámara de video, TV, TDT, etc.
Reproducción de los formatos DivX HD, MPEG2 HD, Xvid HS, MPEG 1/2/4, DivX, Xvid... desde el disco duro, USB o red LAN. Reproduce por LAN streaming ficheros H.264, MKV, WMV9* (*con trascodificador de Realtek).



**Múltiples calidades de grabación**
Modo de alta calidad HQ, Standar SP, Larga duración LP, EP y SLP.



**Edición de vídeo**
Incluye múltiples opciones de edición de sus grabaciones en el HDD. Permite renombrar, ordenar, editar, dividir, borrar, etc.



**Función Time Shift**
Para comenzar la reproducción diferida o para detenerla.



**Album de fotos digitales**
Disfrute de sus fotografías digitales con calidad de alta definición.



**Audio Juke Box**
El HMR-350H es compatible con Dolby Digital, AC3, WMA, AAC, OGG, WAV. Puede reproducir sus contenidos musicales desde Lan, USB o HDD



**Copia de archivos desde y a diferentes entradas**
Copia archivos desde el HMR-350H al PC o a distintos dispositivos con conexión USB. Puede crear y borrar carpetas para tener todos los archivos ordenados.



**Disco Duro externo**
Puede utilizar el HMR-350H como unidad de almacenamiento externo USB para realizar copias de seguridad de los datos desde el PC o compartir datos con otros equipos.



**HDMI**
High-Definition Multi-media Interface (HDMI) es un interfaz multimedia de alta definición. Permite el uso de vídeo estándar, mejorado o de alta definición, así como audio digital multicanal en un único cable.



**Máxima conectividad**
Soporta Lan Ethernet 10/100 Mbps por cable, Wi-Fi 802.11g/b 54Mbps (opcional), conexión USB 2.0 para conectar al ordenador, DV in para conectar una vídeo cámara.
Salidas de Vídeo: HDMI, Componentes, S-Video y Vídeo Compuesto.
Salidas de Audio: Estéreo, Digital Coaxial y Optica 5.1, DTS down mix.



**USB HOST**
Incluye conectores USB HOST para reproducir los contenidos multimedia de los dispositivos USB externos (HDD, DVD, tarjetas de memoria, etc)



**Mobilidad**
Por su pequeño tamaño y su portabilidad, puede conectar el HMR-350H en el sistema audio visual de su hogar o de su automóvil.



**Fácil configuración**
Dispone de un interface de usuario fácil e intuitivo para una fácil configuración e acceso de todas sus funciones. Incluye menús en múltiples idiomas y manual de usuario en español.



**Continua evolución**
En constante evolución de funciones a través de una sencilla actualización del firmware con lo que el equipo siempre estará al día en la reproducción de nuevos ficheros e incorporación de nuevas opciones.




- 1x DV25 (IEEE1394)
- 1x HDMI in/out
- 2x USB 2.0 Host
- 1x USB 2.0 PC
- 1x Puerto Ethernet 10/100 Mbs
- 2x EuroConectores in/out
- 1x Vídeo por Componentes out
- 1x Vídeo CVBS in
- 1x Vídeo CVBS out
- 1x Audio Stereo in 2ch/RCA
- 1x Audio Stereo out 2ch/RCA
- 1x Audio Digital Coaxial RCA 5.1 ch
- 1x Audio Digital Óptico Toslink 5.1ch
- 1x Conector ext.infrarojos















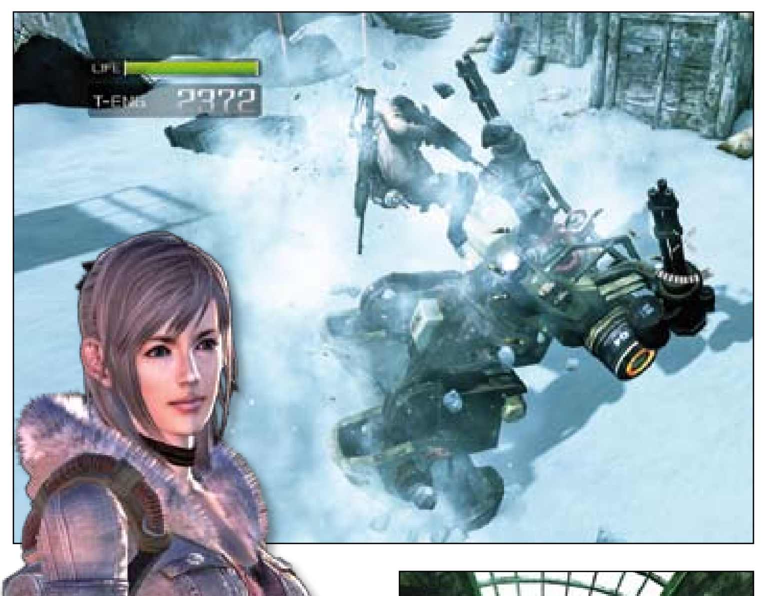



HOME MEDIA CENTER NETWORK HMR-350H RECORD&PLAY

Información adicional, folletos, soporte, manuales, tabla comparativa, tienda on-line en **www.o2media.es**

# Lost Planet: Extreme Condition

## ACCIÓN BAJO CERO















Wayne Holden es un joven que ha perdido la memoria a causa de una amnesia, pero sí que recuerda un triste suceso: su padre fue liquidado a manos de un horrible ser llamado Ojos Verdes. Este monstruo pertenece a la raza de los Akrid, unas criaturas muy agresivas y peligrosas que habitan en un planeta helado, lugar donde vive tanto Wayne como varios personajes más, amigos y enemigos.

EL OBJETIVO DE WAYNE salta a la vista, busca venganza, por lo que a lo largo de 11 niveles tenemos que guiarle por escenarios nevados y de una belleza sin igual eliminando a todo bichejo que se cruce en su camino. Pero para dificultar aún más las cosas, una poco amistosa organización llamada NEVEC también se ha afincado en este desapacible planeta, y sus miembros no dudarán en atacarnos en cuanto nos divisen.

A pesar de que el panorama pinta muy mal, Wayne cuenta con la ayuda de un par de amigos que le echan una mano y, mejor aún, de un buen ramillete de armas y Vital Suits. Los Vital Suits son una especie de mechas (robots gigantes) que pueden ser pilotados por el protagonista y que presentan una gran capacidad de ataque y defensa. Todo esto que os acabamos de explicar les sonará mucho a los poseedores de una Xbox 360 y PC, ya que "Lost Planet" apareció hace casi un año para estos formatos. Sin embargo esta versión para PS3 presenta una gran cantidad de contenido adicional, como nuevos personajes controlables, más mapas multijugador, modalidades inéditas... Estos nuevos elementos consiguen redondear aún más un título de acción en tercera persona ya de por sí muy intenso y atractivo, convirtiéndose (bajo mi punto de vista) en uno de los cinco mejores juegos para esta consola. Capcom ha vuelto a firmar una magnífica conversión.

■ Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Capcom
**Distribuidor:** Proein
**Género:** Acción
**Multijugador:** 1-16
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** PS3
www.lostplanet-thegame.com





95

**Lo mejor**
La ambientación es magnífica, los modos multijugador son variados y el contenido extra adicional se agradece enormemente.

**Lo peor**
Aunque no es corto, la modalidad principal nos deja con ganas de más. Algunos jefes finales son bastante durillos.

**Nuestra opinión**
Aquí tenéis uno de los mejores títulos para PlayStation 3 que podéis encontrar en el mercado.


ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
DIVERTIENDA
Divertienda es una entidad franquiciadora que pone al servicio de sus franquiciados toda su experiencia y formación en el sector de los videojuegos para satisfacer las necesidades de sus clientes y socios. Para información sobre la franquicia contactar con Oscar Villanueva Telf. 696 39 02 20
www.divertienda.com
RESERVA
GOD OF WAR Chains of Olympus
Y LLÉVATE GRATIS ESTA FIGURA*
GOD OF WAR
18+
DIVER TIENDA
TARJETA DE SOCIO
www.divertienda.com
¡Solo para socios!
* Promoción no acumulable a otras ofertas. Válido hasta fin de existencias. La imagen puede no coincidir con la figura real. Solo para socios de Divertienda.
www.divertienda.com
ALBACETE DIVERTIENDA HELLÍN C/ Doctor Cerdá Martí, 10 Bajo 2. Tel: 967 68 12 21 - CÁCERES DIVERTIENDA PLASENCIA Sor Valentina Mirón, 18. Tel: 927 41 11 41 - CÓRDOBA DIVERTIENDA PRIEGO Federico Martín Bahamontes, 34. Tel: 957 54 16 46 - HUELVA DIVERTIENDA HUELVA C/ Concepción 4, 8 Bajo ( Radilux). Tel: 959 24 96 38 MÁLAGA DIVERTIENDA BENALMADENA Av. Tivoli, Jdnes. de Benamai nar. Tel: 952 57 57 20 - DIVERTIENDA LA UNIÓN C/ La Unión, 28. Tel: 952 34 15 17 - MURCIA DIVERTIENDA CARTAGENA Alfonso XIII, 66. Tel: 968 12 16 78 - SEVILLA DIVERTIENDA ECIJA Av. del Genil, Edificio Las Terrazas, 8. Tel: 955 90 27 93 - TOLEDO DIVERTIENDA TALAVERA Joaquina Santander, 37. Tel: 925 68 25 15 - DIVERTIENDA TOLEDO C. C. Puerta de Toledo. Tel: 925 49 16 36 - VALDEPEÑAS DIVERTIENDA VALDEPEÑAS Plaza Nueva, Local 10. Tel: 926 34 85 90
www.divertienda.com







# Ghost Squad

## ¡AFINA TU PUNTERÍA!

En todo lo relativo a la programación de juegos arcade destinados a las máquinas recreativas, SEGA no tiene rival. Y uno de sus grupos más prestigiosos es AM2, estudio que ya nos ha dejado obras maestras del calibre de "Daytona USA" o "Virtua Fighter". "Ghost Squad" también es obra suya y, aunque no puede ser considerado como un clásico, desde luego este arcade de pistola se deja jugar y ofrece más "chicha" y posibilidades de las que puede parecer en un principio. Os lo vais a pasar muy bien disparando a todo personaje que aparece en la pantalla con vuestro Wiimote o Wii Zapper...

TRES NIVELES distintos es la escueta oferta que incluye "Ghost Squad" a priori. Sin duda no son demasiados, eso está muy claro, pero teniendo en cuenta que cada uno de ellos incorpora numerosas rutas diferentes (hasta media docena) y que para descubrirlas todas hay que acabarse varias veces el juego, la duración del título no es tan corta ni mucho menos. Pero es que hay más. Los modos de juego que presenta son realmente variados y aunque no queremos desvelaros ninguna de las muchas sorpresas que esconden, baste decir que os vais a reír bastante con algunas "variaciones" de la trama principal, por así decirlo.

El control es muy sencillo y la respuesta del Wiimote es siempre inmejorable. Cualquiera puede jugar plácidamente y sin complicaciones con "Ghost Squad". Y la mejor forma de hacerlo es acompañados, ya que el título soporta hasta cuatro participantes simultáneos, pudiendo competir en varios opciones diferentes.

La realización técnica es notable sin llegar a despuntar, si bien el sonido es más discreto. Este arcade de pistola es una nueva opción para todos los que ya se hayan terminado títulos como "Link´s Crossbow Training" y "Resident Evil: The Umbrella Chronicles".

■Sergio Martín




### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** AM2
**Distribuidor:** SEGA
**Género:** Juego de pistola
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Wii
sega-ghostsquad.com





82

**Lo mejor**
La gran oferta de modos de juego y la posibilidad de poder jugar con tres de nuestros amigos.

**Lo peor**
Pese a todo, tres niveles nos parecen demasiado escasos. El sonido es mejorable.

**Nuestra opinión**
Este arcade de pistola ofrece la suficiente emoción y diversidad para los fans de esta clase de títulos.







# SEGA Superstars Tennis

## DIVERSIÓN A GOLPE DE RAQUETA

A SEGA le ha entrado la vena deportiva en los últimos tiempos, pues no para de editar títulos de este tipo. El último en llegar es este "SEGA Superstars Tennis", un arcade de tenis que se aleja totalmente de la simulación y que sigue la línea de juegos como "Mario Tennis". Por supuesto, en lugar de Mario y sus amigos los protagonistas de este título son viejos conocidos del universo SEGA, figurando personajes tan queridos como Ulala, Sonic, Tails, NiGHTS o el mono Ai Ai.

OCHO PERSONAJES conforman el plantel inicial, si bien la cifra llega a doblarse según vamos ganando los torneos. Los distintos jugadores están agrupados en varias categorías que se corresponden con su estilo de juego. De esta forma unos tipos se desplazan con gran rapidez por la pista, otros golpean a la pelota con más violencia o son capaces de imprimirla un efecto increíble…

Aparte de poder realizar un gran número de golpes (voleas, remates, globos, drives…), cada deportista posee golpes especiales exclusivos, que son realmente difíciles de contrarrestar por los adversarios.

En cuanto a las modalidades de juego el título está bien servido, ofreciendo una diversidad más que notable tanto para todo aquel que vaya a jugar en solitario como para los que prefieran hacerlo acompañados.

Las pistas en las que se desarrollan los encuentros están ambientadas en los títulos más conocidos de SEGA como "Sonic the Hedgehog", "Jet Set Radio", "Samba de Amigo" o "Space Channel 5". Su aspecto es muy colorido y alegre, y todos poseen una gran viveza. Está claro que "SEGA Superstars Tennis" no es un título orientado a los más puristas del tenis (a los que posiblemente no les agradará demasiado), sino a todos aquellos que quieran adentrarse en la cara más divertida y desenfadada del deporte de la raqueta.

■ Sergio Martín





### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Sumo Digital
**Distribuidor:** SEGA
**Género:** Deportivo
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.sega-europe.com



82

**Lo mejor**
La apuesta por la diversión pura y dura. El gran elenco de personajes que incluye.

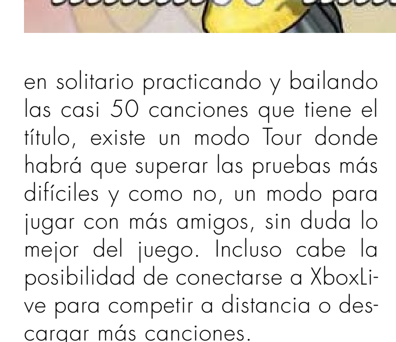
**Lo peor**
Los amantes de la simulación ya pueden ir olvidándose de este juego.

**Nuestra opinión**
Con este juego vais a disfrutar del tenis en compañía de las mascotas más populares de SEGA.

# Dancing Stage Universe

## LA MÁQUINA DE BAILAR





Konami lleva años dando alegrías a los usuarios de consolas y sobre todo de los salones recreativos, con sus juegos de baile. Por fin llega a España, con cierto retraso, el primero de la famosa saga, Dance Stage, para la nueva generación de consolas.

Nos encontramos ante un juego de baile para la Xbox 360, donde tendremos que ir siguiendo el ritmo de la música más discotequera, mientras "accionamos" los botones de la alfombra que viene con el propio juego.

La alfombra será nuestra compañera a lo largo del juego, podemos usarla a modo de pad, con los pies, para navegar por los numerosos menús y modos del que dispone el título de Konami. No echamos en falta prácticamente nada, ya que entre otras opciones podemos jugar en solitario practicando y bailando las casi 50 canciones que tiene el título, existe un modo Tour donde habrá que superar las pruebas más difíciles y como no, un modo para jugar con más amigos, sin duda lo mejor del juego. Incluso cabe la posibilidad de conectarse a XboxLive para competir a distancia o descargar más canciones.

TÉCNICAMENTE EL JUEGO peca de la sencillez de pasadas generaciones, cumple, ya que priman otras cosas, y la respuesta de la alfombra y los ritmos están perfectamente diseñados, pero no deja de extrañarnos esos modelos en 3D con texturas tan pobres, los diseños de losa menús un poco desfasados y la gran mayoría de canciones totalmente desconocidas para los no iniciados en la saga de Konami.

El juego te permite aprender con varios tutoriales y posteriormente elegir el nivel de dificultad de una canción a otra, lo que se traduce en una línea de dificultad perfectamente ajustada. Es un juego divertido, sencillo (en niveles iniciales), con el aliciente de poder hacer ejercicio y sobre todo sacarlo en las fiestas, donde será el rey. Si de verdad os gusta el baile es una compra obligada, juego largo y para nada repetitivo.

■Hugo Lanchares



### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Konami
**Distribuidor:** Konami
**Género:** Simulador Baile
**Multijugador:** Si
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión analizada:** Xbox 360
www.konami.com



74

**Lo mejor**
Divertido y fácil de aprender. Jugar con amigos.

**Lo peor**
Gráficos anticuados y músicas solo conocidas por los seguidores de la saga. Jugar solo puede llegar a cansar rápidamente.

**Nuestra opinión**
El juego cumple, divierte y además puedes hacer ejercicio. Técnicamente es muy flojo para los tiempos que corren.





# Alien: Marines Coloniales

## DE VUELTA A LA COLONIA




Es difícil imaginar una fórmula realmente nueva en base a una franquicia como "Alien", por dos motivos fundamentales. Primero, "Alien" se ha concebido como un film hermético, inimitable, con mucha personalidad. Y segundo, por la gran cantidad de títulos que se han publicado sobre la franquicia a lo largo de los años en múltiples plataformas y con irregulares resultados.

Para conocer de primera mano el desarrollo del título, SEGA nos invitó al estudio de Gearbox en Dallas, Texas. Aunque pueda resultar superfluo, conocer el entorno de este grupo creativo (encargados de la franquicia "Brother in Arms" o los spin-off del primer "Half Life") ayuda a comprender su metodología y complejo proceso de desarrollo: por si no la conocéis Dallas es una ciudad gris y austera, un agujero dentro de la América profunda. El lugar idóneo para desarrollar un videojuego claustrofóbico, truculento y casi infernal.

El juego estará inspirado en la segunda película, la maravillosa "Aliens, el Regreso" de James Cameron. La excusa perfecta para poder introducirnos en el campo de batalla junto a un escuadrón de marines ya que, como ocurre con el citado "Brother in Arms", la cooperación con nuestro equipo va a ser vital. La interactuación con nuestros aliados evolucionará el concepto de NPCs (Personajes No



Controlables) sin carisma ni alma, dado que aquí nuestros compañeros tendrán nombres y apellidos, una historia en conjunto y no lastrarán el grueso dramático en el protagonista. Los marines gozarán de una gran inteligencia artificial, demostrando desenvolverse a la perfección contra los aliens, enemigos impredecibles e inteligentes. Los combates rehuirán de viejas fórmulas como ataques prefijados: la acción será siempre orgánica, y en cualquier momento el enemigo podrá cambiar de estrategia, atacar los flancos, abusar de la superioridad numérica o utilizar el entorno a su favor.

Aunque, todo esto no se sostendría sin su principal atractivo, es decir, dar un profundo e inteligente uso de la franquicia que abandera. Visitando el entorno de trabajo de Gearbox puedes sentir la profunda devoción que siente el estudio hacia la película. Las oficinas estaban llenas de póster promocionales, innumerables figuras, objetos de coleccionista… En definitiva, un auténtico museo "Alien" que quedará plasmado en el videojuego.

Visualmente va a tratarse de un título de vanguardia, mostrando texturas de altísima calidad, bue-






En estas oficinas de Gearbox se está "cocinando" el nuevo juego ambientado en el universo "Alien". ¡Y el proyecto va por buen camino!

nos modelados con complejas expresiones faciales, entornos con atmósferas dinámicas gracias a unos espléndidos juegos de luz… No obstante, donde realmente quedará patente la pasión del estudio hacia la franquicia será en los pequeños detalles, el acabado de las armas, la fidelidad del HUD (Heads Up Display, o sea, los marcadores que aparecen en pantalla) respecto al de la película, la recreación y empeño en cuidar el comportamiento de las criaturas, etc.

El apartado sonoro también se convertirá en un aspecto clave del juego. Los efectos sonoros están siendo rescatados de los últimos "master" digitalizados de las películas para la edición en DVD, con lo que se está trabajando sobre los materiales originales. Lo que pudimos escuchar de la banda sonora es espectacular, y pese a que se trataba de una partitura completamente nueva, conservaba el estilo de las películas con esa extraña aunque efectiva combinación entre ciencia ficción, terror y milicia.

El título contará también con escenas de vídeo interactivas, donde la acciones del jugador se irán hilvanando con la trama narrativa de la aventura. Hablamos de la sofisticación y evolución lógica de los Quick Time Events vistos en infinidad de juegos como en "Tomb Raider: Legend", "Shenmue" o "God of War". Imaginemos que un Alien nos atrapa por la espalda y tenemos opción a dispararle. Si fallamos, acto seguido se abrirá un abanico de posibilidades divergiendo la situación a escapar por el conducto de ventilación o combatir cuerpo a cuerpo. Pero si volvemos a fracasar en nuestro intento, veremos un nuevo abanico más y así sucesivamente. Estas pequeñas innovaciones tendrán un fin honesto: crear una experiencia orgánica y erradicar la monotonía.

La versión final incorporará un completo modo multijugador, en el que podremos jugar la Campaña con tres amigos. Y aunque de momento poco se conoce acerca del modo Versus, las esperanzadoras palabras de sus productores nos hicieron soñar. Y es que cuando les preguntamos si podríamos jugar adoptando el papel de un Alien, sonrieron y afirmaron "en el modo Multijugador tendrás todas las opciones que un aficionado a la saga le gustaría encontrarse". Aún falta más de un año para que podamos disfrutar del título, y confiamos que logren poner en práctica todos estos interesantísimos conceptos que nos mostraron.

Omar Álvarez





# Dead Space

## MIEDO Y TENSIÓN EN EL ESPACIO



Las aventuras de terror y misterio han pasado a convertirse en uno de los géneros predilectos por los usuarios adultos de videojuegos. Eso lo sabe bien Electronic Arts, y por eso se han puesto manos a la obra para elaborar una vibrante y sobrecogedora aventura de ciencia ficción, "Dead Space". Recientemente volamos hasta París para comprobar el estado de desarrollo de este ambicioso proyecto. Y el resultado nos dejó realmente sorprendidos...

Por lo que parece todavía hay gente que piensa que Electronic Arts es una compañía que únicamente se limita a lanzar juegos para jugadores "casual". Y eso que ha sido la responsable de editar títulos como "Skate", "Command and Conquer 3" o el inminente "Rock Band" (que ya ha aparecido en USA), producciones que desde luego están más bien dirigidas a un público bastante experto y "hardcore". Y a finales de este mismo año Electronic Arts va a volver a cerrar muchas bocas gracias a esta nueva maravilla que llevará por nombre "Dead Space", juego que tuvimos ocasión de ver y jugar en París y que dejó a todos los asistentes perplejos. Y es que pese a que esta aventura en tercera persona está prevista que salga a la venta a finales de año, su aspecto ya se mostraba increíblemente pulido. Gráficos, sistema de control, mecánica de juego y demás elementos ya se encontraban perfectamente acoplados a la aventura, y de hecho muchos periodistas comentamos que si hipotéticamente el título se lanzara en su estado de desarrollo actual, se convertiría en uno de los nuevos referentes del género.

EL TERROR va a ser el principal aliciente y la razón de ser de "Dead Space". Imaginaros que os encontráis en una nave espacial de gigantescas proporciones, que se dedica a colonizar nuevos planetas dada la excesiva densidad de población existente en la Tierra. Y en un instante, todos, absolutamente todos los ocupantes de la nave perecen a consecuencia de un ataque alienígena, quedando nosotros como los únicos supervivientes. Pues eso mismo ocurrirá en "Dead Space", con el inconveniente añadido de que el protagonista, Isaac Clarke, no será un marine ni un militar experimentado, sino un "simple" ingeniero.

A partir de entonces su única meta consistirá en salir con vida de dicha nave, pero el camino va a ser arduo y largo. Durante las 18-20 horas de juego que durará la aventura (según sus creadores), nos las tendremos que ver con toda clase de situaciones límite y exterminar a centenares de alienígenas de aspecto aterrador. Nosotros pudimos ver a una considerable variedad de estos seres y os aseguramos que su aspecto era realmente impactante. Y no sólo eso, sino que algunos mostraban ya una elevada inteligencia artificial, y eran capaces de esquivar algunos de nuestros ataques moviéndose rápidamente en la dirección opuesta a la que apuntábamos con alguna de nuestras armas. Ya que lo hemos mencionado,





Dead Space va a ser una aventura orientada al público adulto, pues veremos sangre y desmembramientos casi constantemente.

el armamento que podremos usar para eliminar a los bichejos será alucinante. Al ser técnico, Isaac podrá convertir ciertas herramientas en armas letales modificando su aspecto, transformándolas en objetos similares a ametralladoras, lanzadoras de cuchillas, etc. Esta última fue de las que más revuelo levantó entre los asistentes, ya que con ella era fácil desmembrar a los pobres alienígenas. La crudeza de las imágenes era impactante, y de hecho "Dead Space" va a ser un título muy "gore" en el que contemplaremos constantemente secuencias duras y mucha sangre.

VARIOS NIVELES fueron mostrados por los desarrolladores para gozo y disfrute de todos los periodistas. Sin lugar a dudas el más espectacular era uno que tenía lugar bajo unas condiciones de gravedad cero. O sea, que todos los objetos, cadáveres y personajes (incluyendo al propio Isaac) flotaban por el entorno. Y la sensación que transmitían las imágenes eran únicas, muy difíciles de describir. Tan sólo sabed que hacía mucho tiempo que no me quedaba tan perplejo ante una secuencia determinada de un videojuego. Esta fase también nos sirvió para presenciar uno de los muchos puzzles que habrá que solucionar en la aventura, y en el que había que interactuar con diversos objetos que había dispuestos en el decorado y, lo más increíble, jugar con flujo del tiempo para ralentizar los movimientos de ciertos elementos por separado. Impresionante.

IGUAL DE INCREÍBLE va a ser el nivel técnico y sonoro de la aventura. La versión que nos mostraron "corría" sobre Xbox 360, y el entorno gráfico nos recordaba mucho a un cruce entre "Resident Evil 4" y "BioShock", aunque es justo y preciso recalcar que "Dead Space" gozaba de su propia personalidad. La cámara "por encima del hombro" que seguía las evoluciones del protagonista era similar a la vista en "Resident Evil 4", y lograba recoger toda la acción perfectamente. Todos los niveles que presenciamos tenían lugar en el interior de la nave, pero los creadores nos aseguraron que también podremos salir de ella en ciertos momentos. La calidad de todas las estancias era excepcional, y los monstruos estaban recreados con todo lujo de escabrosos detalles. Y para ayudar a crear la ambientación idónea, el juego abusaba de lujos gráficos como transparencias, avanzados efectos de luz, niebla volumétrica, soberbios efectos de partículas, shaders de todo tipo... El sonido no le iba a la zaga, con una banda sonora dinámica que se amoldaba a las diferentes situaciones de forma plausible y efectos de sonido capaces de ponerte los pelos de punta. "Dead Space" es una aventura destinada a convertirse en un auténtico reclamo para los poseedores de PlayStation 3, Xbox 360 y PC a finales de año. Creedme si os digo que va a ser una aventura extraordinaria, y apuesto sobre seguro porque lo he visto con mis propios ojos.

Sergio Martín









# Pack Caillou

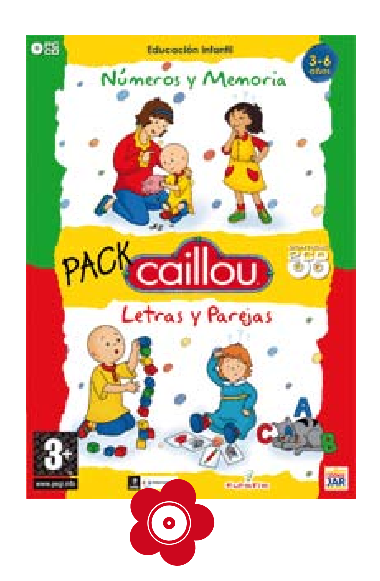
## ESTÍMULO PARA NIÑOS ENTRE 3 Y 6 AÑOS

Pack Caillou recoge dos títulos, Números y Memoria y Letras y Parejas, especialmente indicados para niños y niñas entre tres y seis años. Acompañados por Caillou, su familia y sus amigos, los niños ejercitan su memoria y dan los primeros pasos en el aprendizaje de las letras, las palabras y los números con atractivas actividades interactivas repletas de color y sonido.

**Desarrollador:** Dynamic
**Distribuidor:** Planeta DeAgostini
**Género:** Educativo
**Multijugador:** No
**Textos:** Castellano
**Voces:** Castellano
**Disponible:** PC
www.planetadeagostini.net

Se trabajan áreas como la identificación de los números del 1 al 10, el ejercicio de la memoria y el aprendizaje e identificación de las vocales, consonantes y sonidos compuestos para aprender a leer. Actividades como la búsqueda de parejas, la memorización de objetos y muchas otras permiten reforzar estos aprendizajes básicos como apoyo a las tareas realizadas por padres y profesores en su labor educativa.
El Pack Caillou, editado exclusivamente para PC, tiene un precio recomendado de 19,95€ y unos requisitos de sistema muy asequibles para prácticamente cualquier ordenador.

■José María Navarro

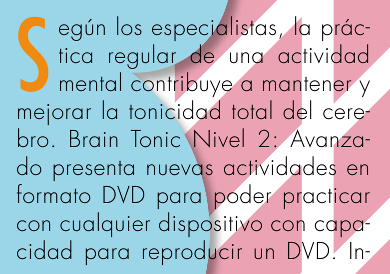



# Brain Tonic Nivel 2: Avanzado

## REJUVENECE TU MENTE JUGANDO

Según los especialistas, la práctica regular de una actividad mental contribuye a mantener y mejorar la tonicidad total del cerebro. Brain Tonic Nivel 2: Avanzado presenta nuevas actividades en formato DVD para poder practicar con cualquier dispositivo con capacidad para reproducir un DVD. Incluye más de mil programas y técnicas variadas y ha sido desarrollado con la colaboración de especialistas en neuropsicología.
Las sesiones están organizadas en dos partes: prueba y ejercicio. En la primera se evalúa la tonicidad del cerebro mediante una serie de preguntas que permiten determinar los puntos fuertes y débiles de cada una de las cinco funciones cognitivas. En la segunda, se proponen juegos que estimulan cada una de esas funciones, basando dichas propuestas en los resultados obtenidos y teniendo como finalidad la mejora y progresión del rendimiento. En cada sesión se analizan los resultados y se proporcionan comentarios. El uso recomendado del programa es de un mínimo de tres sesiones de 20 minutos a la semana.

■José María Navarro



**Desarrollador:** Little Works Studio
**Distribuidor:** Draque
**Género:** educativo
**Multijugador:** No
**Textos:** Castellano
**Voces:** Castellano
**Disponible:** DVD
www.draque.com





# Agent Hugo Roborumble

## LA AMENAZA ROBÓTICA

Una de las estrellas infantiles de los comienzos de la televisión privada en nuestro país lleva años entreteniendo en diversos videojuegos. En Roborumble, Hugo tiene que hacer frente a una invasión de robots que, desatada por el malvado Geekdorph, pretende conquistar el mundo y esclavizar a todo ser vivo. Para impedirlo Hugo tendrá que superar diversas pruebas en escenarios de todo el mundo, corriendo a toda velocidad sobre su TEX 2000, una especie de monopatín del futuro que flota sobre el suelo, puede alcanzar gran velocidad, efectuar notables saltos y rodearse de un escudo para evitar algunos peligros. Además Hugo puede conseguir armas con las que convertir en chatarra a los robots que encuentre a su paso a lo largo de los diez niveles de que consta el juego. Las misiones están estructuradas a modo de carreras sobre coloridos circuitos repletos de enemigos, atajos y trampas, misiones que presentan objetivos variados dentro de unos parámetros definidos al comienzo de cada una.

**Desarrollador:** RTL
**Distribuidor:** Nobilis
**Género:** plataformas
**Multijugador:** No
**Textos:** Castellano
**Voces:** Castellano
**Disponible:** PlayStation 2, PC
www.nobilis.es

José María Navarro

# Veterinarios en Acción

## LA IMPORTANCIA DE CUIDAR A LOS ANIMALES



Este apasionante juego de simulación en 3D convierte al usuario en veterinario a cargo de una consulta de mascotas. La gente de la ciudad acudirá a la consulta con sus mascotas para saber qué les pasa y que se les prescriba el tratamiento adecuado. Los casos son reales y a través de su resolución y una adecuada coordinación de las emergencias el jugador puede llegar a convertirse en el jefe de su propia clínica veterinaria.

Los 25 tipos de animales (perros, gatos, peces, reptiles, pájaros, roedores...) presentarán 35 casos basados en experiencias reales de veterinarios auténticos. Empleando un sofisticado instrumental el jugador tendrá que realizar un diagnóstico y un posterior seguimiento y cuidado de los animales restablecidos (alimentarlos, lavarlos, acariciarlos...). También hay situaciones de urgencia con cuya correcta resolución se podrán conseguir premios con los que progresará la carrera veterinaria del jugador.

**Desarrollador:** Mindscape
**Distribuidor:** Planeta DeAgostini
**Género:** Educativo
**Multijugador:** No
**Textos:** Castellano
**Voces:** Castellano
**Disponible:** PC
www.planetadeagostini.net

José María Navarro



# Fade to Black

## La continuación de una joya








Para un grupo importante de jugadores, entre los que me encuentro, "Flashback" es una de las mejores aventuras 2D de todos los tiempos. Aparecida en MegaDrive, PC y SNES, su éxito fue tal que sus creadores, Delphine Software, se vieron "obligados" a crear una segunda parte. El fruto de su esfuerzo fue "Fade to Black", una aventura 3D pionera para lo que se estilaba en el mercado de PlayStation y PC a mediados de los 90.

CONRAD B. HART, el mismo personaje que ya protagonizó"Flashback", es encerrado en la prisión de Nueva Alcatraz. Con la ayuda de John Connor consigue escapar, y a partir de ahí comienza su lucha por la supervivencia, teniendo que eliminar a las tropas de los indeseables Morph.

Como ya sucedía en "Flashback", la acción y los puzzles forman la base principal de "Fade to Black", aunque en esta ocasión priman los disparos. Y es que los puzzles, aunque están presentes, son más sencillos y lineales de lo que nos hubiese gustado. Lo peor de esta aventura es que el paso de los años se ha dejado notar, y de qué forma, en el apartado gráfico, que es simplemente mediocre. Por suerte la ambientación sigue siendo muy buena y la banda sonora merece mucho la pena. "Fade to Black" es una aventura clásica que, aunque no llega ni de lejos al nivel de genialidad alcanzado por el original, sí que logra entretenernos. Ojalá que alguien se decida pronto a relanzar "Flasback" para alguno de los servicios de descarga de las plataformas existentes…

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

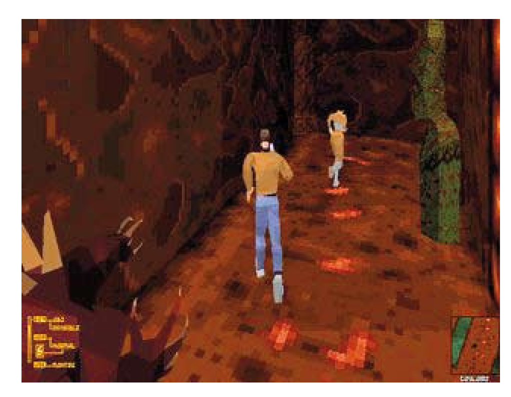
**Desarrollador:** Delphine / Electronic Arts
**Género:** Aventura
**Multijugador:** No
**Voces:** No **Textos:** Castellano
**Versión original:** PlayStation
**Precio:** 4, 99 €

12+ **82**

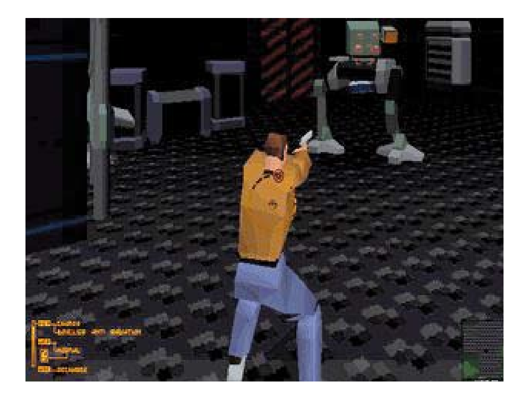
**Lo mejor**
La historia y la ambientación son magníficas. El sonido es bastante bueno.

**Lo peor**
El apartado gráfico ha quedado en evidencia con el paso de los años.

**Nuestra opinión**
"Fade to Black" es una aventura gráfica 3D bien ambientada y con un argumento interesante.







# Pixeljunk Monsters

## Una estrategia monstruosa

Parece que la franquicia "Pixeljunk" va a traer cola en PS3, porque ya son varios los lanzamientos basados en ella que se han producido en el Network de esta consola. Aquí tenemos a la más novedosa, "Pixeljunk Monsters", que se ha destapado como un juego de estrategia más bien simple pero no carente de interés.

NUESTRO COMETIDO principal es defendernos de los ataques de hordas de monstruos que acechan en el bosque, teniendo que tomar las decisiones oportunas y gestionar bien nuestros recursos. La profundidad del juego no es la misma que la experimentada en los grandes del género, pero eso no quita para que este título alcance un nivel notable. Los gráficos poseen una calidad similar, con entornos 2D dibujados a mano de gran riqueza.

Nos esperan más de 20 niveles, y es posible jugar tanto en solitario como a dobles. Como nota curiosa, el juego también es compatible con PSP.

■Hugo Sánchez

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Q-Games/Sony
**Género:** Estrategia
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** No **Textos:** Castellano
**Versión original:** PS3
**Precio:** 4, 99 €



81

**Lo mejor**
El desarrollo absorbe y sus gráficos son bastante bellos. Poder jugar en modo Cooperativo.

**Lo peor**
El título adolece de la profundidad exhibida en los grandes del género.

**Nuestra opinión**
Los amantes de la estrategia tienen en "Pixeljunk Monsters" un juego notable y asequible.







# Sky Diving

## Piruetas aéreas

Lo que nos faltaba por ver. Si creías que no podías sorprenderte ya con ninguna propuesta, seguro que esta de Sony consigue hacerlo. "Sky Diving" es un simulador de paracaidismo, que se basa concretamente en la especialidad de figuras aéreas. Y es que en eso consiste básicamente este simulador, en ir realizando las formas que se nos indica en pantalla con la ayuda de nuestros compañeros.

EL MANDO SIXAXIS es nuestro aliado para conseguir efectuar cada maniobra. El juego emplea el sensor de movimientos de dicho pad, con el que conseguimos desplazar a nuestro hombre en pleno descenso. Al principio cuesta hacerse con este sistema, pero es cierto que termina por hacerse relativamente divertido.

"Sky Diving" es un título sencillo pero bien ejecutado, pero no le exijáis demasiado en aspectos técnicos.

■Hugo Sánchez

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Sony
**Género:** Simulador
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** No **Textos:** Castellano
**Versión original:** PS3
**Precio:** 4, 99 €



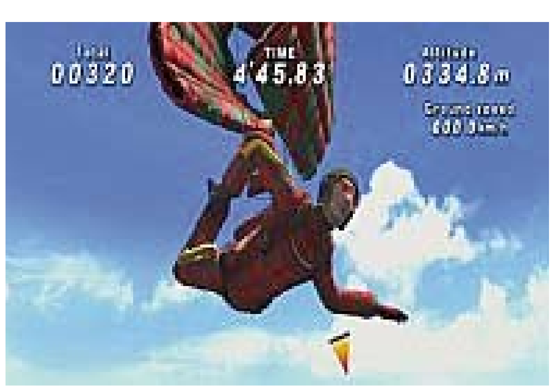
72

**Lo mejor**
La originalidad de esta producción de Sony está fuera de toda duda.

**Lo peor**
A la larga la propuesta acaba por hacerse demasiado sencilla.

**Nuestra opinión**
Sony nos sorprende con un juego único, que a pesar de su sencillez entretiene.










# 1080 Snowboarding

## Disfruta de la nieve

Nintendo 64 no fue una consola que destacó por la cantidad de juegos que fueron lanzados para ella, pero sí por la incuestionable calidad de muchos de ellos. Uno de los principales representantes de este grupo de títulos fue "1080 Snowboarding", juego que acaba de ser puesto a disposición de los usuarios de la tienda online de Wii.

LA SIMULACIÓN de la que hace gala "1080 Snowboarding" aún no ha sido superada por otros juegos más recientes editados para otras consolas, incluyendo la segunda parte de "1080" que apareció en GameCube.

El control de los cinco personajes seleccionables es muy preciso y hay que practicar bastante para hacerse con él, pero una vez que se domina surcar la nieve a bordo de una tabla se convierte en una experiencia inolvidable.

El título dispone de varios modos de juego entre los que podemos escoger, incluyendo una modalidad para dos jugadores a pantalla dividida. Técnicamente sigue mostrando un buen nivel, tanto en decorados como en el aspecto de los deportistas, a pesar de la fina neblina que cubre algunos escenarios. "!080 Snowboarding" es un juego sobresaliente.

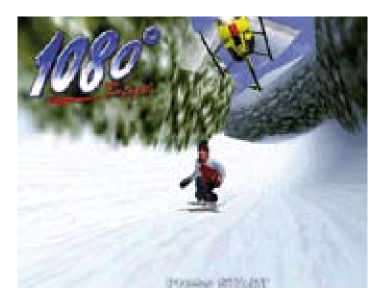
■Sergio Martín















### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Nintendo
**Género:** Deportivo
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Inglés **Textos:** Inglés
**Versión original:** Nintendo 64
**Puntos necesarios:** 1000




91

**Lo mejor**
Como simulador no tiene rival. La oferta de modalidades y su aspecto gráfico.

**Lo peor**
Se echan en falta más pistas. Cuesta dominar el control de los personajes más rápidos.

**Nuestra opinión**
Aquí tenéis a uno de los mejores simuladores de snowboarding de todos los tiempos.





# Riot Zone

## Zona de batalla

Principios de los 90 fue la época dorada en lo que a beat´em up de scroll lateral se refiere. Juegos como "Final Fight", "Streets of Rage" o "Ninja Warriors Again" gozaban de una popularidad enorme en las consolas de 16-bit, y "Riot Zone" intentó hacerse un hueco en la consola Turbografx de NEC.

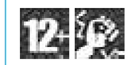
EL RAPTO de la hermana de uno de los dos protagonistas sirve de excusa para que nos tomemos la justicia por nuestra mano, repartiendo golpes a diestro y siniestro contra la banda "Dragon Zone", los secuestradores de la chica.

Nos esperan cinco niveles divididos en varias secciones, teniendo que plantar cara a un jefe final al término de cada fase. La cantidad de golpes que es posible ejecutar con los protagonistas no está mal, y técnicamente el título es notable, aunque la ausencia de modo Cooperativo para dos personas afecta negativamente a la jugabilidad. Pero aún a pesar de este inconveniente, "Riot Zone" es un beat´em up que se deja jugar y acaba enganchando.

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Hudson
**Género:** Beat´em up
**Multijugador:** No
**Voces:** Inglés **Textos:** Inglés
**Versión original:** Turbografx
**Puntos necesarios:** 800



80

**Lo mejor**
La jugabilidad es simple y directa, y técnicamente ha envejecido dignamente.

**Lo peor**
Sin duda, la ausencia de un modo para dos jugadores. El argumento es demasiado típico.

**Nuestra opinión**
Los que se pirren por juegos de peleas 2D clásicos como "Ninja Warriors" o "Final Fight" van a estar encantados con "Riot Zone".






# Super Street Fighter II

## La versión definitiva

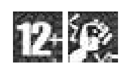
Los forofos de "Street Fighter II" que frecuentamos la tienda online de Wii ya hemos degustado las dos primeras entregas de esta saga aparecidas en SNES. Ahora Capcom nos trae la definitiva, "Super Street Fighter II", título que como principal novedad con respecto a los anteriores incluye a cuatro nuevos personajes: T. Hawk, Dee Jay, Fei Long y la bella Cammy. Y junto a ellos, también se añaden otros cuatro decorados inéditos.

EL RESTO DEL JUEGO permanece más o menos inalterable, salvo por la adición de algunos movimientos nuevos para los personajes clásicos y algunos retoques gráficos menores. En global "Super Street Fighter II" fue uno de los mejores arcades de lucha que aparecieron en Súper Nintendo, y aún hoy su calidad es incuestionable. Además el precio de la descarga nos parece bastante razonable, pues con él pasaréis muchas semanas de diversión.

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Capcom
**Género:** Lucha
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Inglés **Textos:** Inglés
**Versión original:** Súper Nintendo
**Puntos necesarios:** 800



93

**Lo mejor**
Es uno de los juegos de lucha 2D más completos de todos los tiempos.

**Lo peor**
Los efectos de sonido son más "light" que los incorporados en las dos primeras entregas.

**Nuestra opinión**
Los seguidores de la lucha 2D no pueden quedarse sin este título, totalmente imprescindible.















# Omega Five

## Disparos deslumbrantes

No pasa un solo mes en el que descubramos un shooter de acción vertical u horizontal (como es en este caso) que haya pasado a engrosar las filas de títulos descargables del Bazar. Y lo mejor de todo es que muchos de ellos presentan una calidad contrastada, exprimiendo gran parte del potencial y posibilidades de la máquina de Microsoft.

OMEGA FIVE es un título de esos que entran por los ojos nada más conectarlo, ya que posee unas cualidades técnicas sensacionales.

A pesar de que es un arcade de disparos que mantiene una mecánica 2D, sus gráficos están elaborados en 3D. ¡Y de qué forma! Llama poderosamente la atención el cuidado y mimo con que han sido realizados todos los personajes, sobre todo los rivales más grandes, que poseen unas animaciones SOBERBIAS.

Dejando ya la parte gráfica de lado, "Omega Five" es un shooter apasionante para uno o dos jugadores simultáneos, que cuenta con una cantidad de fases aceptable y un nivel de dificultad bien ajustado. Al principio de la partida podemos elegir el personaje de nuestro gusto, contando cada uno con una apariencia y armamento bien diferenciados. El control de los tipos es el que viene siendo norma habitual en este género en los últimos tiempos: la palanca analógica izquierda del pad se usa para mover al protagonista, mientras que el stick derecho lo empleamos para disparar. Si ya estáis habituados a este sistema, comprobaréis que funciona realmente bien.

"Omega Five" es de los títulos más atractivos que se han puesto a disposición de los usuarios del Bazar de Xbox 360 recientemente.

■Sergio Martín

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Hudson
**Género:** Shooter
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión original:** Xbox 360
**Puntos necesarios:** 800



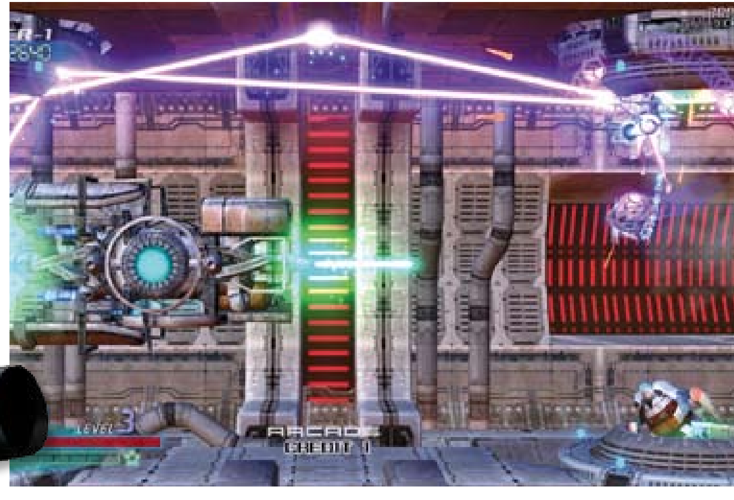

**90**

**Lo mejor**
El apartado técnico es una fiesta para los sentidos. El desarrollo engancha.

**Lo peor**
Algunas partes pueden hacerse bastante duras de superar.

**Nuestra opinión**
Este título es un verdadero juegazo, que conjuga una jugabilidad de la vieja escuela con gráficos de última generación.








# Burnout 3: Takedown

## Carreras salvajes

Aprovechando la salida de su reciente (y fenomenal) "Burnout Paradise", Electronic Arts ha puesto en circulación en el Bazar la versión de "Burnout 3: Takedown" que en su momento apareció para la primera Xbox. Y por un módico precio, 1200 puntos, podemos hacernos con un arcade de velocidad que aún hoy sigue demostrando sus múltiples cualidades.

LA VELOCIDAD descomunal a la que se desplazan los vehículos, así como los espectaculares accidentes que podemos presenciar en cada carrera, son las señas de identidad de este arcade de conducción. En cuanto a modos de juego va muy bien servido, pudiendo participar en montones de competiciones ya sea jugando solos o acompañados. Y como además se trata de un juego no demasiado antiguo (fue editado en el año 2004), técnicamente mantiene un tono notable, con decorados y vehículos bien modelados.

"Burnout 3: Takedown" es una gran adición al catálogo de juegos clásicos descargables localizados en Xbox Live!

■ Shy Guy

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** Electronic Arts
**Género:** Velocidad
**Multijugador:** 1-4
**Voces:** Castellano **Textos:** Castellano
**Versión original:** Xbox
**Puntos necesarios:** 1200




88

**Lo mejor**
La gran sensación de velocidad y la conducción salvaje no han quedado para nada obsoletas.

**Lo peor**
Comparado con la nueva entrega "Burnout Paradise", queda bastante por debajo.

**Nuestra opinión**
Si os gusta la velocidad, por muy poco dinero podéis haceros con un gran título.





# Metal Slug 3

## La saga de acción vuelve a la carga

La veterana saga de shooters 2D creada por SNK, "Metal Slug", sigue en plena forma. Y es que es raro el mes que no aparece alguna de las entregas "remasterizadas" para alguna de las plataformas existentes. Ese es el caso de "Metal Slug 3", que aparece en Xbox Live! para alegría de sus incondicionales.

EN CADA NIVEL tenemos que eliminar a todo rival que se deja ver por la pantalla, así de simple. Pero no os equivoquéis, porque como es "marca de la casa" de esta serie la dificultad está por las nubes, siendo un título recomendado especialmente para los jugadores ya curtidos en estas lides.

Las diferencias entre esta versión y otras aparecidas en otros formatos tienen que ver con el apartado gráfico, que se ha depurado levemente. Por lo demás, estamos ante el mismo título que lleva dando guerra desde el año 2000.

■ Shy Guy

### FICHA TÉCNICA

**Desarrollador:** SNK Playmore
**Género:** Acción
**Multijugador:** 1-2
**Voces:** Inglés **Textos:** Castellano
**Versión original:** Arcade
**Puntos necesarios:** 800




81

**Lo mejor**
El carisma de los personajes. El desarrollo es siempre vibrante.

**Lo peor**
Las mejoras no son muy sensibles. La dificultad es bastante alta.

**Nuestra opinión**
La saga de SNK sigue demostrando que su origen 2D tiene cabida en nuestros días.











# CONOCE A LOS PROFESIONALES

**Nombre:** CARLOS ASTORQUI SOLOAGA
**Compañía:** PROEIN GAMES

**1 ¿Cómo te llaman tus amigos y compañeros?**
Carlos simplemente y a veces Astorqui, por el hecho de que somos unos cuantos "Carlos" en Proein Games.

**2 ¿Desde cuándo trabajas para esta empresa?**
En Mayo haré 6 años y la verdad es que se me han pasado volando. Entiendo que son las cosas de trabajar en un sector tan dinámico.

**3 ¿Cuál es tu puesto dentro de la compañía?**
Director de Marketing.

**4 ¿Qué funciones desempeñas exactamente en tu trabajo?**
Coordino el departamento de Marketing, Trade marketing y RRPP así como la Logística Internacional. El hecho de que Proein Games sea una distribuidora con producto propio y acuerdos con terceros hace que la organización y la disciplina en el trabajo sea nuestro día a día, sin que por ello no dejemos de pasárnoslo bien.

**5 ¿Puedes darnos una pequeña biografía profesional?**
La verdad es que lo que siempre me ha gustado ha sido el entretenimiento y el marketing. Y así lo evidencia mi CV desde mis inicios en CIC (Paramount, Universal y Dreamworks) pasando por Twentieth Century Fox y MGM, hasta la actualidad en Proein Games, donde he tenido la suerte de trabajar con un gran número de Publishers entre los que se encuentran Eidos, Square Enix, Capcom, Activision, Take 2 o THQ entre otros muchos.

**6 En los últimos tiempos, ¿crees que ha cambiado mucho esta industria globalmente?**
La realidad es que sí, en cuanto a la profesionalización de las organizaciones y a la globalización de los mercados se refiere. En sólo 5 años se ha producido un crecimiento exponencial de la industria con tasas de crecimiento de 2 dígitos, una expansión internacional de las estructuras y multimillonarias fusiones y adquisiciones como las vividas recientemente. A pesar de ello, el espíritu no ha cambiado y la ilusión y la magia se siguen respirando.

**7 ¿Cómo ves el futuro de este sector de aquí a 5 años en España?**
Seguirá creciendo y a un ritmo de dos dígitos (eso espero). Por otro lado se producirá una mayor concentración empresarial, debido a estrategias Paneuropeas o mundiales aunque también habrá nuevas compañías desembarcando en España, al ser un mercado en pleno crecimiento y por lo tanto muy atractivo.
Una de las grandes preocupaciones seguirá siendo la lucha contra la piratería, ya que España, junto con Holanda, reflejan las cifras más alarmantes.

**8 ¿Juegas habitualmente a la consola o en un PC?**
Intento jugar lo más posible, pero entre el trabajo y los niños poco tiempo me queda...Eso de que "estamos todo el día jugando en la oficina" es un mito.
¿Consola o PC? Consola de sobremesa en casa y consola portátil en el avión.

**9 ¿Cuál es el último videojuego que has jugado?**
"Tomb Raider Anniversary", "Kingdom Hearts 2" y "God of War II".

**10 ¿Y para ti, cuál es el mejor juego de la historia?**
El mejor no lo sé, porque hay muchos que no he llegado a jugar. El que más ha supuesto para mi es sin duda la saga "Tomb Raider".

**11 ¿Recuerdas cuál fue tu primer ordenador o consola?**
Un Spectrum

**12 Si no trabajaras dentro de este sector, ¿dónde te gustaría hacerlo?**
En Entretenimiento: TV, Cine, Home Entertainment o Música. Sin ninguna duda.

**13 ¿Eres supersticioso?**
No.

**14 ¿Recomendarías a los jóvenes que buscan un buen trabajo que entren a trabajar en este sector?**
¡Por supuesto! Eso sí, les diría que con saber jugar no vale, que hay que tener una formación sólida y "aquí no se viene a jugar". Aquí se trabaja duro. Esto ha sonado como "Fama", ¿no?

**15 ¿Cuantos días comes fuera de casa?**
Siempre, lamentablemente.

**16 ¿Cuántos viajes profesionales sueles hacer al cabo de un mes?**
Depende del mes, entre 2 y 4. No soporto la Terminal 4 de Barajas.

**17 En cuanto a la prensa especializada de nuestro país, ¿qué opinas sobre ella?**
Es muy profesional y por regla general justa con las valoraciones de nuestros juegos.

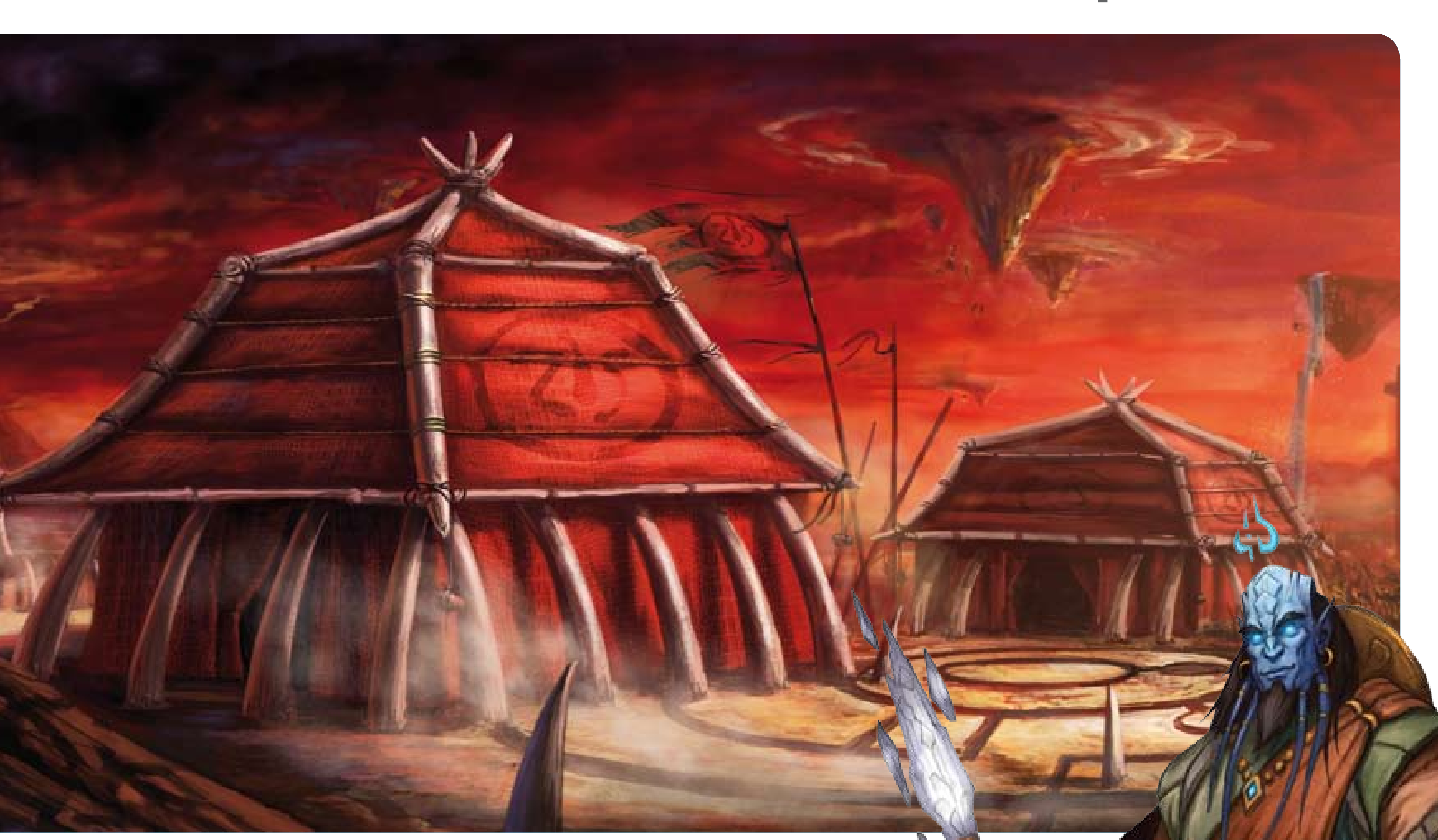
**18 Y ya en particular, ¿qué te parece CiberGamers?**
Me gusta mucho su maquetación y la calidad que desprende. Ha traído savia nueva y eso siempre se agradece. Gracias por ello.

**ESTIMADO CARLOS: SUERTE Y GRACIAS POR TU VALIOSO TIEMPO.**


dani rubio

Blizzard se moviliza hacia la competición remunerada y anuncia un evento europeo

# World or Warcraft ofrecerá 200.000$ en premios



Blizzard ha anunciado que pronto tendrá online una serie de servidores específicos que permitirán a los jugadores entrar en un torneo mundial por equipos con premios que sumarán más de 200.000$ en efectivo.

Estos servidores permitirán al jugador crear personajes de nivel máximo con equipo épico y eventos de arena por equipos de 3 contra 3. Se jugarán rondas de clasificación por países y para inscribirse en ellas habrá que pagar 15€. La competición comenzará en abril con dos rondas clasificatorias regionales que durarán seis semanas. Los cuatro mejores equipos se clasificarán para las finales regionales y un premio de 27.000 dólares. Los ganadores de estas finales serán invitados a la final global, con premios que suman 120.000$ (de los cuales el ganador absoluto se llevará 75.000). Blizzard tendrá en breve una web oficial del evento con más información.

Pero World of Warcraft también es noticia por otros dos motivos. El primero de ellos la celebración de la cuarta edición de su Worldwide Invitational en París, Francia, los días 28 y 29 de junio de este año. La compañía y los jugadores se reunirán en un ambiente de convención y fiesta celebrando sagas como Warcraft, Diablo y Starcraft, así como competiciones con los mejores jugadores de todo el mundo. Al evento podrán asistir jugadores mayores de 16 años (los menores tendrán que ir acompañados por un tutor legal), que podrán participar en torneos de Starcraft, Warcraft III y World of Warcraft.

Además habrá otras actividades como mesas redondas con los desarrolladores de Blizzard, firma de autógrafos de artistas y desarrolladores, venta de productos varios licenciados, actuaciones musicales, una subasta y, lo mejor de todo, la oportunidad de probar la próxima expansión de World of Warcraft, Wrath of the Lich King, y el esperadísimo Starcraft II.

Finalmente, World of Warcraft es noticia porque el banco británico Halifax ha paralizado los pagos automáticos a Blizzard con tarjeta de crédito alegando que World of Warcraft es objeto de una incidencia inusualmente alta de fraudes con tarjeta de crédito. ■

### La mayor fiesta informática se estrena al otro lado del charco

# La Campus Party llega a Brasil






Entre el 11 y 17 de febrero pasados la ciudad de Sao Paulo acogió una nueva edición de la Campus Party, en la que participaron más de 3000 personas que disfrutaron de un ancho de banda de 5Gb proporcionado por Telefónica, principal patrocinador del evento.

Campus Party Brasil inició su edición reuniendo a expertos en astronomía, robótica, creación digital y artistas del modding, todos ellos líderes en sus respectivas especialidades, con los que se han realizado diversas actividades como la fabricación y lanzamiento de un cohete o la práctica de la astrofotografía. Ha habido competiciones de todo tipo en diversas disciplinas, incluyendo la creación de portales para web 2.0.

Este encuentro digital celebrado en Sao Paulo ha supuesto el arranque de la internacionalización de la Campus Party, que hasta ahora había limitado su ámbito de celebración a nuestro país y que contaba con un gran prestigio en toda Europa. Durante este mismo año habrá otras tres ediciones: una en Colombia, otra en Grecia y, por supuesto, la española, que tendrá lugar del 28 de julio al 3 de agosto en Valencia.■

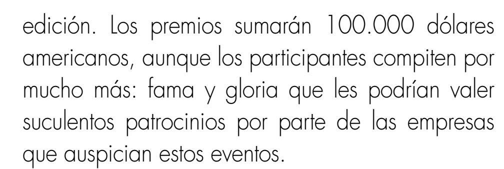
---

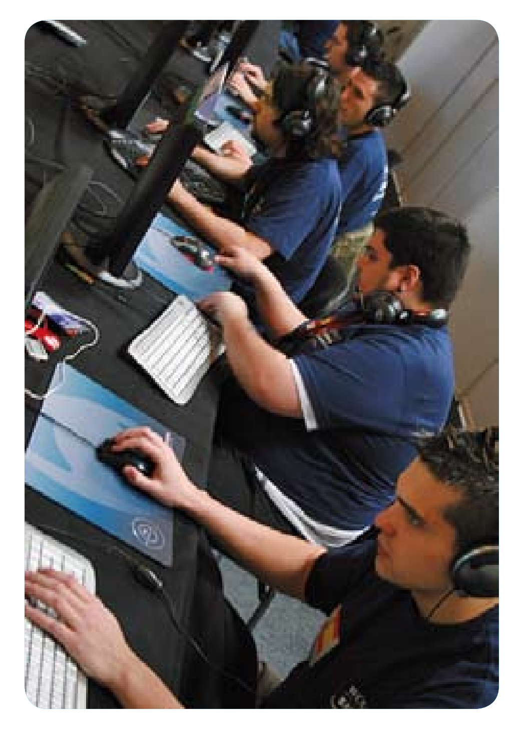
### Ya son públicos los títulos de la próxima competición de los World Cyber Games

# Samsung Euro Championship

Command & Conquer Tiberium Wars, Counterstrike 1.6, FIFA Soccer 2008, Need for Speed Pro Street y Warcraft 3 The Frozen Throne, serán los juegos con los que se competirá en PC, mientras que en Xbox 360 habrá torneos con Dead or Alive 4 y Project gotham Racing 4. El evento dará comienzo con una ceremonia inaugural el 6 de marzo en el marco del CeBit en Hannover, Alemania, y finalizará el día 9 de marzo con la entrega de premios. El Hall 22 de la feria acogerá esta edición. Los premios sumarán 100.000 dólares americanos, aunque los participantes compiten por mucho más: fama y gloria que les podrían valer suculentos patrocinios por parte de las empresas que auspician estos eventos.

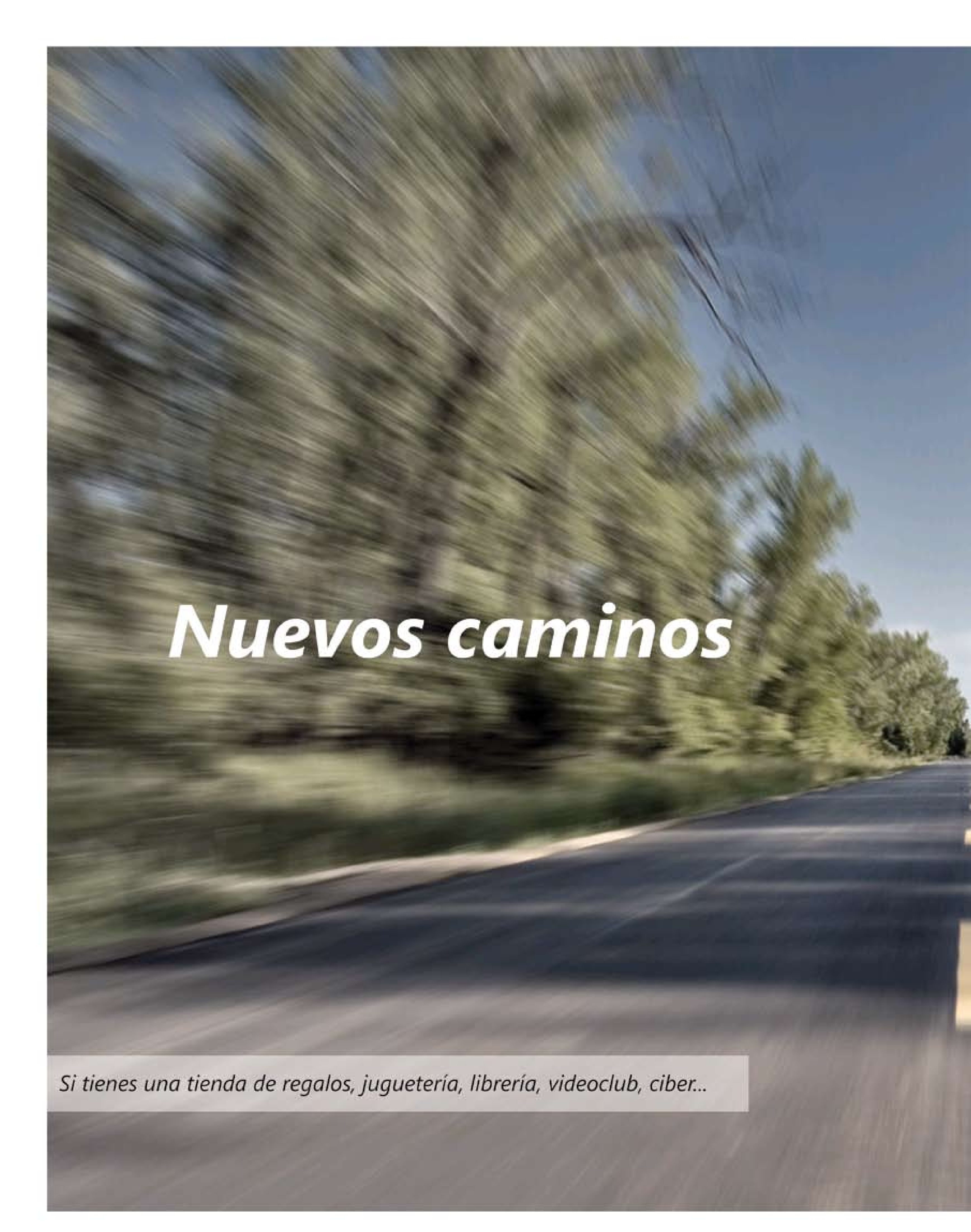
Este año Alemania tendrá una especial relevancia en los World Cyber Games, que dan comienzo con este Samsung Euro Championship en marzo y terminarán en noviembre con las finales mundiales, que se celebrarán en la ciudad alemana de Colonia.■











Nuevos caminos
Si tienes una tienda de regalos, juguetería, librería, videoclub, ciber...


figuras | merchandising | manga | puzzles | camisetas | juegos de mesa | peluches...
para tu negocio
tenemos todo lo que necesitas para ampliar tu negocio
DMODistribuciones.com - P. I. San José de Valderas - C/ Lluvia, 15 28918 Leganés (Madrid) - 916102293 - distribucion@dmodistribuciones.com
* Grandes descuentos y ofertas sólo para distribuidores

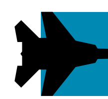


# Hardware de simulación

## Volando con todo el hierro de la ley

**Cuando un aficionado a la simulación aérea decide comenzar a realizar vuelos virtuales en alguno de los pocos, pero impresionantes simuladores para PC que existen actualmente, la primera cuestión que debería plantearse es con qué periféricos va a llevar a cabo sus vuelos, lo que comúnmente se denomina "el hierro". Muchos podrían responder que con el teclado y el ratón, y estarían cometiendo un error de importantes y estrepitosas consecuencias. Volar con teclado y ratón es como pretender conducir un coche con ruedas cuadradas. El caso es que son muchos los aficionados que dejan de volar precisamente por esta razón, por no pasar del teclado y el ratón. Vamos a verlo en detalle, y vamos a hablar de hardware para simuladores, que mejora de forma exponencial la experiencia de nuestros vuelos virtuales.**

»



## Hardware para simuladores, bueno, bonito, y casi barato

Para empezar, vamos a repetir el axioma: no vueles sin un sistema de control de vuelo. El clásico "joystick", que en la jerga aeronáutica se suele denominar "stick" o "palanca de control de vuelo" es imprescindible. Puede ser caro o barato, pero lo que no debe hacerse es evitarlo. Podríamos clasificarlos de la siguiente forma:

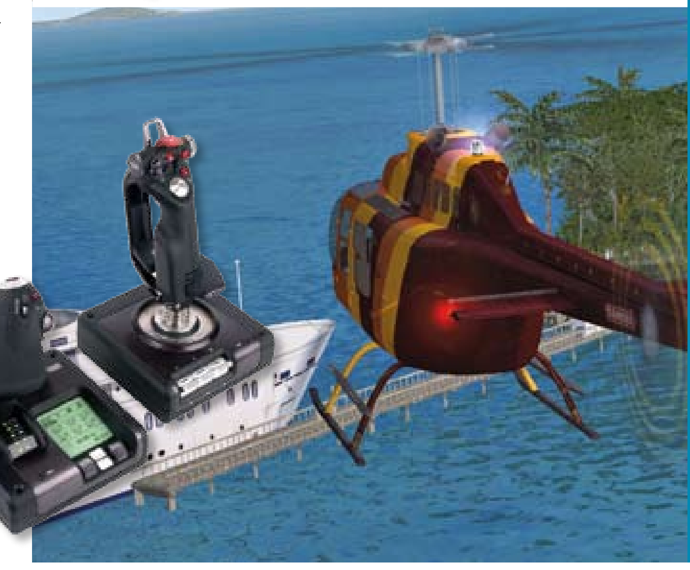
• **BÁSICOS:** son joysticks que incorporan tres ejes. Los clásicos X e Y, y además eje Z. Normalmente el eje Z se encuentra en la base del joystick, de tal forma que gira sobre sí mismo. El eje X es el clásico de lado a lado, y el eje Y adelante y atrás. Y controla el cabeceo del avión (timón de profundidad), X el balanceo (alerones), y Z la guiñada (timón de dirección). Si el joystick no tiene eje Z, es mejor olvidarse; no sirve para volar. Los precios de un joy básico rondan entre los 20 y 40 euros más o menos. No es necesario el llamado "Force feedback", aunque queda curioso pero acaba molestando más que otra cosa. Algunos incorporan una palanca de gases en la base, con lo que se controla el "acelerador" del avión. El Saitek Cyborg EVO o los joysticks de Logitech entran dentro de esta categoría, aunque Saitek tiene mucha más experiencia en este tipo concreto de hardware.



• **MEDIOS:** en estos joysticks de gama media disponemos de las mismas características, pero con una serie de ventajas: mejores materiales, mayor peso para un mejor control; ejes y acelerador más precisos. Botones en mayor cantidad y programables (muy importantes para controlar las funciones de la aeronave). Software y drivers de buena calidad para la gestión de nuestro joystick. Los precios suelen ir de los 50 a los 100 euros. Los joysticks de CH Products entran en esta categoría, con muy buenos materiales por cierto. También el Saitek Aviator es una buena opción.

• **CUERNOS (O YOKE, EL CONOCIDO VOLANTE DE VUELO) Y CUADRO DE POTENCIA:** muchos aviones civiles se controlan mediante los clásicos "cuernos", que son una especie de volante para volar. Además, la potencia, la mezcla, y el paso de la hélice, se controlan mediante un cuadro con las palancas correspondientes, como ocurre en aeronaves ligeras. Este hardware se usa sobre todo en simuladores civiles como Flight Simulator y X-Plane. La empresa CH Products (algo desfasados ya) y sobre todo la empresa Saitek, que tienen material muy bueno y muy moderno, como los Saitek Pro Fligh Yoke, y Saitek Throttle.

• **SISTEMAS HOTAS DE ALTO NIVEL:** esta rara palabra significa "Hands On Throttle And Stick), que traducido viene a ser "manos en la palanca de gases y stick". Aquí ya hablamos de un sistema que se acerca mucho, cuando no es igual, al de un avión real. Se trata de dos piezas, el stick propiamente dicho, y el mando de gases. El primero se coloca en la mano derecha, y el mando de gases en la izquierda, controlando la potencia mientras que con el stick controlamos la aeronave. Esto siempre es así incluso para zurdos, se puede decir que en aviación no hay zurdos y diestros.





## Sistemas HOTAS, el verdadero control para un simulador de vuelo



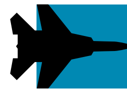
Vamos a detenernos en los sistemas HOTAS, porque son sin duda la clave de un control adecuado de una aeronave. Téngase en cuenta que estos sistemas son absolutamente programables hasta donde llegue la imaginación de cada uno. En el mercado existen básicamente tres equipamientos HOTAS: el de la empresa CH Products, que se puede adquirir por separado tanto el mando de gases como la palanca de control; el de Thrustmaster y su Cougar, y los sistemas X-52 y X-52 PRO de Saitek, en donde palanca de gases y de control se venden como un solo equipamiento.

• **CH:** el sistema más antiguo. Tiene calidad sin duda, pero su precio es bastante superior frente a sus prestaciones. Sin embargo, sigue siendo una buena opción por sus materiales y acabados. Está cayendo en desuso frente a opciones más modernas.

• **HOTAS COUGAR:** el HOTAS Cougar es una réplica muy real del sistema que incorpora el caza Lockheed F-16C. Totalmente de metal y ampliamente programable, en un producto de buena calidad, aunque las últimas versiones han bajado algo los materiales aunque también el precio. Para volar cazas a reacción es sin duda una opción muy recomendable. Tiene varios mods de hardware que lo hacen todavía mejor, eso sí aumentando el precio y también el realismo de forma significativa.

• **X-52 Y X-52 PRO:** estos dos sistemas de Saitek son de una calidad y acabados buenos en el el primer caso, y muy buenos en el segundo. Merece la pena decantarse por la versión "PRO" porque incorpora algunas ventajas decisivas, en especial el sistema digital de control de vuelo. Son sistemas todoterreno, y aunque el software de programación no es tan bueno como el del Cougar, sin duda tiene unas prestaciones muy altas. El PRO es la opción de futuro sin duda.

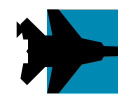
No es necesario empezar a volar con un HOTAS, pero con el tiempo muchos aficionados se decantan por esta opción ya que permite un absoluto control del vuelo, con gran precisión y teniendo en las manos la mayoría de controles de la aeronave, algo especialmente importante en modernos cazas completamente informatizados.



## Los pedales, sustitutos naturales del eje "Z"



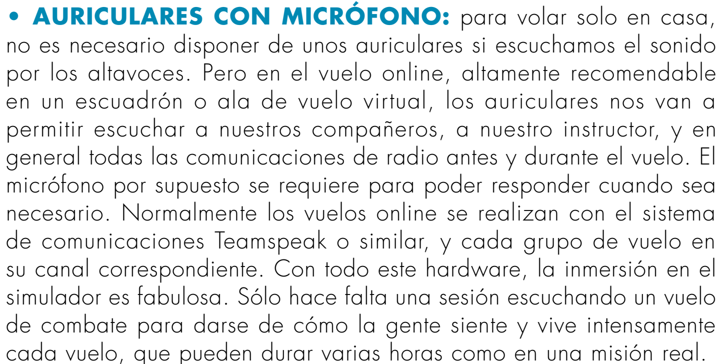
Antes hemos hablado del eje "Z" que controla la guiñada del avión, o dicho de otro modo, el timón de dirección. Sin querer dar un curso de vuelo, podemos decir que el eje "Z" en el stick no es una muy buena opción, ya que el control no es muy exacto. Para ello se encuentran en el mercado varios pedales, que son bastante distintos de los clásicos pedales para coches. Con unos buenos pedales podemos controlar el eje Z de una forma mucho más natural, tal como ocurre en la realidad, y notaremos esta mejora en aeronaves ligeras de hélice (que suelen recibir el nombre de "cafeteras" o "molinillos"). CH dispone de una buena opción pero ya anticuada, mientras que Saitek sacó hace poco a la venta unos pedales que están teniendo un importante éxito por sus prestaciones y ajustado precio.



## Otros elementos hardware para adornar nuestra mesa

Si todo lo anterior te parece poco, otros elementos interesantes que muchos pilotos virtuales usan en sus vuelos diarios son:

• **TRACKIR 4:** prácticamente imprescindible, el TrackIR 4 consiste en un emisor infrarrojo colocado en la parte superior de la pantalla, más un receptor que refleja la señal en la cabeza del piloto, sea en una gorra, un casco, o en un dispositivo especialmente concebido para ello. Mediante este sistema podemos mover la cabeza y, de forma análoga, la "cabeza virtual" de nuestra aeronave se moverá también. El movimiento no es lineal por supuesto, y es programable. Es decir, un movimiento suave de nuestra cabeza se corresponde con un movimiento mayor en el mundo virtual, que se puede además cambiar. Esto permite controlar las vistas con la mirada, y, tras un periodo de adaptación, se convierte en algo imprescindible. El 90% de los pilotos que lo prueban acaban usándolo. Un 10% nunca terminan de habituarse del todo o se marean. Podríamos decir que, tras un buen stick o HOTAS, el TrackIR es una opción altamente recomendable.






• **AURICULARES CON MICRÓFONO:** para volar solo en casa, no es necesario disponer de unos auriculares si escuchamos el sonido por los altavoces. Pero en el vuelo online, altamente recomendable en un escuadrón o ala de vuelo virtual, los auriculares nos van a permitir escuchar a nuestros compañeros, a nuestro instructor, y en general todas las comunicaciones de radio antes y durante el vuelo. El micrófono por supuesto se requiere para poder responder cuando sea necesario. Normalmente los vuelos online se realizan con el sistema de comunicaciones Teamspeak o similar, y cada grupo de vuelo en su canal correspondiente. Con todo este hardware, la inmersión en el simulador es fabulosa. Sólo hace falta una sesión escuchando un vuelo de combate para darse de cómo la gente siente y vive intensamente cada vuelo, que pueden durar varias horas como en una misión real.

• **CABINA:** ya como elemento final, la construcción de una pequeña cabina es una opción interesante. Existen modelos para construir en casa a base de tubos de polivinilo y madera por precios irrisorios que dan muy buen resultado. Una buena posición y colocación de los mandos mejora muchísimo la experiencia de vuelo. Si bien la silla y la colocación del joystick debe ser buena, la cabina la dejaremos para un próximo artículo porque sin duda merece un capítulo propio.

**En resumen, el hierro alimenta los vuelos.**

**Visto lo visto, queda claro que un stick, control de vuelo, joystick, como quieras llamarlo, de tres ejes, es la base. A partir de ahí ya depende de cada uno. Sin duda muchos empiezan así y luego pasan a mayores, otros siguen muy bien durante años con su joystick. No importa, lo importante es que en cada caso el control del vuelo no se haga con un ratón y teclado, algo que sin duda frustrará al mejor piloto. Por un módico precio, si te atrae la simulación, puedes probar el muy mejorado realismo del vuelo mediante una palanca de control. Sin duda saldrás ganando, tenlo por seguro. ¡A volar!**





# 24

## La serie de televisión vuelve a territorio móvil

La serie ha tenido una suerte desigual en España, pero aún nos queda el juego para móviles. Tras dos partes precedentes de la mano de I-play, aún a la venta, es ahora Digital Chocolate quien se atreve con esta entrega para móviles. Podrás ponerte en la piel de Jack Bauer y vivir 24 horas de acción. El juego incluye 24 episodios en los que tendrás que hacer frente a varios desafíos en forma de minijuegos: descifrado de códigos, desactivación de bombas, persecuciones de coches y forzado electrónico de cerraduras. Jack Bauer tiene que hacer una inspección de rutina en el puerto de LA. Las cosas se complican después de un ataque de terroristas y una enorme explosión en la bahía. Jack encuentra un teléfono móvil de uno de los terroristas y descifra un mensaje de correo electrónico desde el teléfono. La historia comienza esta vez para ti.■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Acción
**Web:** www.digitalchocolate.com

**PUNTUACIÓN** 77










# Tetris Blockout

## Una nueva vuelta de tuerca al clásico

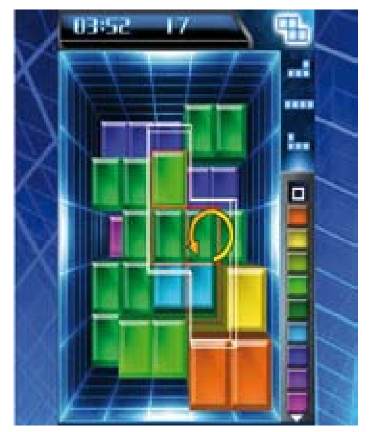
Seguro que has visto un videojuego de Tetris como este, hace tiempo en las recreativas. Se basa, al igual que el Tetris original, en encajar las piezas, pero esta vez tenemos que hacerlo de forma tridimensional. Sí, es más difícil, y a veces se nos colará algún hueco debido a que esta perspectiva no es la más fácil de seguir, pero esta versión de Tetris supone un reto bastante interesante. Además, tenemos la ventaja de jugar en nuestro móvil, con lo que perder unas cuantas partidas mientras aprendemos los secretos de Blockout no nos pasará factura. Con este juego puedes disfrutar de los modos Maratón, 20 planos y Ultra. Lo cierto es que no hay mucha diferencia entre los modos de juego, pero la diversión de este particular Tetris se mantendrá en todos ellos. Si te gustan los desafíos y no te echa para atrás unos primeros minutos algo de desorientación, te gustará.■

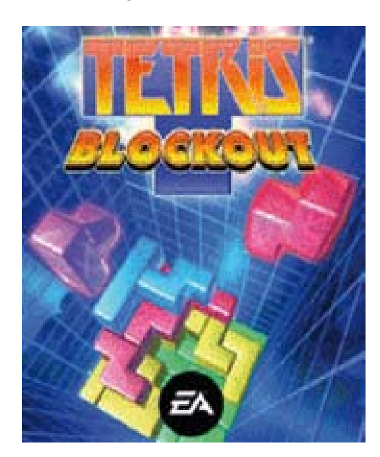
**FICHA TÉCNICA**

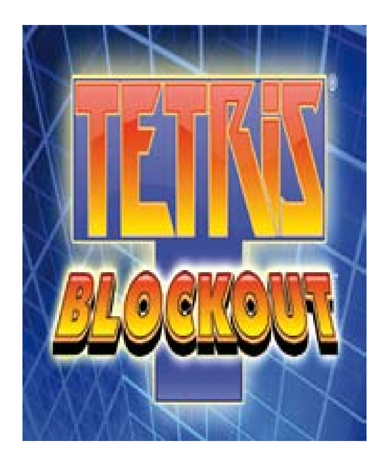
**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Educativo
**Web:** www.eamobile.com

**PUNTUACIÓN 83**






# Mi ahorcado

## Mejor juego de móviles en el Mobile World Congress

Ni el PES para móviles, ni el FIFA, ni Assassins Creed... El mejor juego para móviles es uno de esos que podemos jugar en un trozo de papel: el ahorcado.

Este juego ha ganado el premio de mejor videojuego para móviles en el pasado Mobile World Congress. Mi Ahorcado incluye más de 950 puzzles de palabras basados en dichos populares, películas, música pop y deportes. Además hay minijuegos de bonificación entre los puzzles.

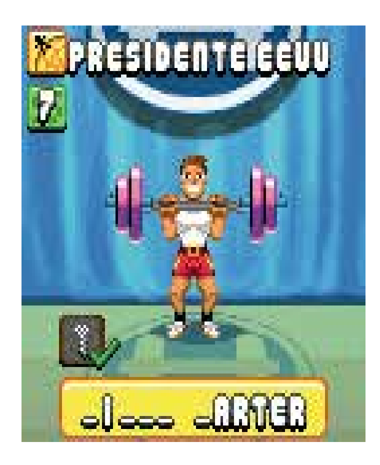
Cuando lo comienzas a jugar te das cuenta de varias cosas: los juegos para móviles deben ser fáciles, divertidos, adaptarse a las características de un teléfono móvil y deben ser lo suficientemente variado e interesante (este lo es). El año pasado gano The Fast and the Furious Tokyo, un título de carreras de I-play. ¿Casual o Hardgamer? Como el 3GSM dicta, hay juegos para todos los gustos.■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Rompecabezas
**Web:** www.glu.com

**PUNTUACIÓN 89**








# Guinness World Records

## Tu próximo record lo batirás en el móvil

Seguro que alguna vez has pensado que quizá podrías batir un record guiness. No lo dudes, puedes batir muchos con este juego para teléfonos móviles. Puedes realizar hazañas increíbles, como ser el que más melones revienta con la cabeza en un minuto, el que esquila más ovejas, o el que recorre la cuerda floja más larga del mundo. Así hasta batir récords en siete desafíos distintos, todos en un solo juego. No te creas que tu record queda para ti, podrás subir tus puntuaciones récord a la red, y compáralas con otras de todo el mundo ¿Conseguirás ser el auténtico plusmarquista mundial? El juego incluye el desafío mundial de mensajes de móvil. Records aparte, el juego queda corto en variedad, pero como curiosidad merece la pena echarle un vistazo. Quizá batamos un record distinto a este que tanto repetimos: el de gastar nuestro saldo del móvil en menos tiempo.■

**FICHA TÉCNICA**

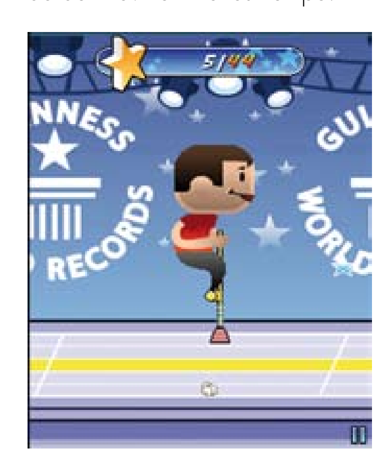
**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Habilidad
**Web:** www.playerx.com

**PUNTUACIÓN 79**













# Manager de Liga 2008

## Tras los pasos de los clásicos manager para PC

Más fútbol para móviles. En esta ocasíon es glu, el que después de su PES para teléfonos móviles se atreve con la gestión futbolística. Manager de Liga 2008 es la versión renovada del juego de gestión de fútbol. Podrás elelgir a tu equipo y emprender una carrera ajustada a tus habilidades, ya sea como entrenador tradicional, gerente del club o director de fútbol. Las cifras son interesantes para tratarse de un juego para móviles: 7 ligas europeas, más de 100 clubes diferentes, y 2.500 jugadores. El juego incluye varios modos. El más interesante es el modo carrera, en el que podrás jugar como entrenador, gerente o director. Por supuesto, no te vas a encontrar con el clásico juego para PC que todos recordamos, orgullo del software patrio, pero Manager de Liga 2008, mantiene un buen nivel si te gusta el fútbol.■

**FICHA TÉCNICA**

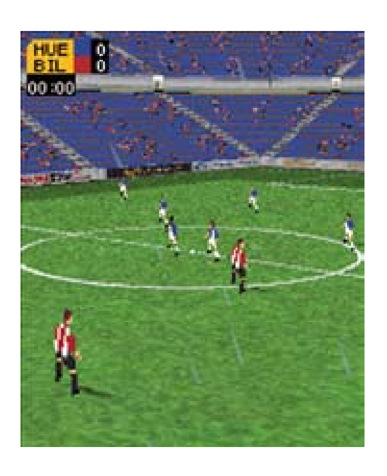
**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Deportivo
**Web:** www.glu.com

**PUNTUACIÓN 76**













GASOL
16
Envía un SMS* al 5511 con la palabra CGEA
y participa en el sorteo de una camiseta
firmada por Pau Gasol
*Coste de la llamada 1,20€
EA SPORTS
NBA
NBA LIVE 08
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
DESCÁRGATELO DE FORMA SEGURA EN:
emoción>Juegos>EA Mobile
O envía NBA08 al 404
Envío y recepción al 404 gratuitos. Coste de la descarga 4€. Coste de la navegación 0,50€ por sesión de 10 min. Imp. Ind. No Inc.
start



# Paparazzi Snapshot

## El primero de un nuevo género de juegos para móviles

Paparazzi Snapshot es el primero de una serie de títulos de Aventura fotográfica de I-play. Se presentó en el pasado 3GSM y supone una innovadora categoría de juegos para móviles: la "Aventura fotográfica". Esta nueva categoría combina el popular juego de "busca las diferencias", con localizaciones exóticas y aventuras. Combina todo lo mejor de los tradicionales juegos de pasatiempos para ofrecerte un completo videojuego, basado en encontrar objetos escondidos, y añadiendo numerosos desafíos, como conseguir la portada de la revista de chismes más famosa. Tomarás fotos de las estrellas del momento: la cantante polémica, el presidente, el cantante de playbacks, Bigfoot, y todas las estrellas del momento, pero eso sí, con mucho humor. Ten cuidado, debes evitar a los guardas y construir tu reputación a la vez que alcanzas el estrellato en la profesión. ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Habilidad
**Web:** www.juegosiplay.es

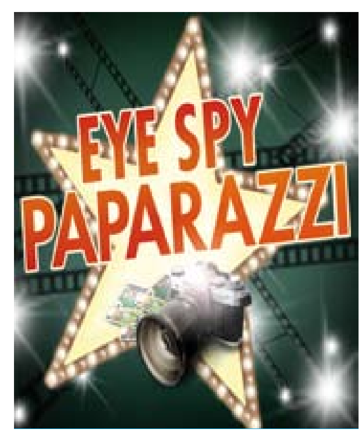
**PUNTUACIÓN** 81










# Pasapalabra

## Otro concurso que salta a la plataforma móvil

Sí, así es, se trata del juego para móviles de este concurso para televisión que dudamos mucho que alguien no conozca. Si eres tímido para salir en televisión o no te hace falta el dinero del famoso "bote", ahora tienes la oportunidad de demostrar lo que vales con el móvil. El juego para móviles tiene múltiples pruebas de cultura general en las que tendrás que competir y acumular segundos con el objetivo de obtener el máximo tiempo para la gran prueba final "El Rosco". Del juego, lo más curioso es la opción multijugador, donde podrás compartir el teléfono y batirte en duelo con tus amigos. El juego tiene 3 niveles diferentes de dificultad y más de 300 preguntas. En cuanto a la jugabilidad, lo cierto es que el móvil no es la plataforma ideal para jugar a Pasapalabra, pero resulta interesante, sobre todo si compartes el juego con un amigo. ¿Quién se llevará el bote? ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Educativo
**Web:** www.glu.com

**PUNTUACIÓN** 82















# REGALAMOS 50 JUEGOS DE LOS RECREATIVOS PARA TU MOVIL Y UN TOSHIBA PORTEGUE G500

# ENVIA CIBERGAMERS AL 5511

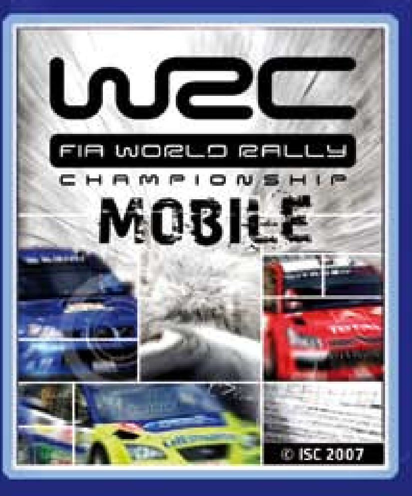
Coste del mensaje 1,20 € más IVA

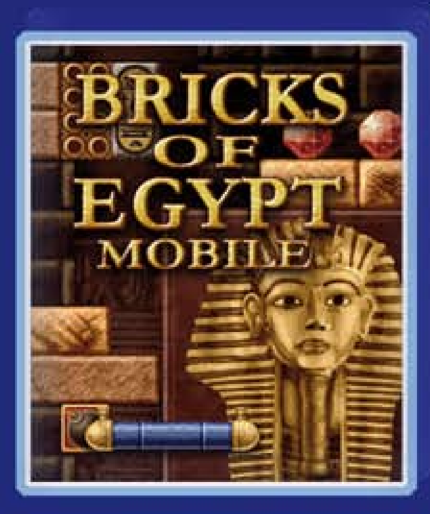









TOSHIBA PORTEGUE G500
GSM TRIBANDA
HDSPA, CAMARA DE 2MP
BLUETOOTH, MPEG4
MP3, WIFI, E-MAIL
LECTOR DE HUELLA DACTILAR




**Disfrútalo en tu móvil.**

Envía gratis IPLAY al 404
o entra en
emoción>juegos>Portales de juegos>
Más portales>Iplay

Envío y recepción al 404 gratuitos. Coste de descarga: 3 €
Coste de navegación: 0.50 €. por sesión de 10 min.
Imp. no incluidos




Precio del juego 3 €. Coste del mensaje al 404, 0 €. Tráfico de datos para la descarga: 0,50 €
Impuestos indirectos no incluidos. Válido sólo para móviles compatibles.



# Turbo Pizza

## Llega al móvil, en tiempo record, tras su paso por la plataforma PC

Gracias a la reciente fusión de Oberon con I-play, ya tenemos en nuestros móviles Turbo Pizza, un título que ya ha probado sobradamente de lo que es capaz en la plataforma PC, con 1,7 millones de juegos vendidos. Turbo Pizza es un juego que mezcla estrategia y acción para embarcarte en la aventura de crear tu propio restaurante en la ciudad de Nueva York. Tendrás que conseguir que tu Pizzería sea la más exitosa de la ciudad. Para ello tendrás que atender a todos los clientes, mejorar tus instalaciones y ofrecer el mejor servicio. El modo de juego te permite disfrutar de Turbo Pizza como si de un título de estrategia en tiempo real se tratase. El original sistema de control te obliga a estar atento a todas las tareas que puedes realizar en tu pizzeria, ya que tienes un tiempo limitado para cada una de ellas. El juego consigue ser así realmente divertido.■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Estrategia
**Web:** www.juegosiplay.es

**PUNTUACIÓN** 86










# GP Bikes Challenge 3D

## Llega la próxima temporada de GP también a nuestro móvil

Por si no te has dado cuenta aún, estamos en 2008, y los juegos para móviles continúan su imparable ascensión en el mercado del videojuego. En un mercado tan veloz como este, el paso de un juego de motos al siguiente puede resultar abismal y este es el caso que nos ocupa, donde las carreras de motos, y la nueva entrega de GP Bikes ofrece más de lo que podemos esperar: gráficos, circuitos 3D yr realismo. Del videojuego podemos destacar varias cosas; la primera salta a la vista, su apartado gráfico. Pero lo que nos ha gustado de este título es su manejo, suave sí, pero sólo no en todos los terminales, debido a elevada carga gráfica. Si tienes un móvil a la altura podrás competir en seis circuitos a lo largo de Asia, América, Europa y Australia, escoger piloto y moto, y personalizarlos. Un auténtico lujo que nos hace esperar mucho del esta plataforma de videojuegos.■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Carreras
**Web:** www.es.zed.com

**PUNTUACIÓN** 81









# Neenya Ninja: To The Rescue

## Un plataformas de acción de corte clásico

Este juego recupera el espíritu de los plataformas de acción clásicos con un diseño estructurado en quince niveles que presentan una extraordinaria variedad de escenarios.
La protagonista es una ninja que debe rescatar a los monjes que han caído víctimas del malvado Yochi Muymalo, villano al que hay que derrotar al final del juego. Al personaje salta y dispara y debe superar los desafíos de cada nivel para progresar. Entre ellos encontrará plataformas móviles, lianas que tendrá que utilizar para columpiarse de un lugar a otro, plataformas que desaparecen prácticamente al tocarlas y, por supuesto, un montón de enemigos de todo tipo que tratarán de evitar que rescate a los monjes.
Neenya también puede recoger diversos objetos que le servirán para hacer frente a los enemigos y potenciar sus habilidades durante un tiempo limitado.■

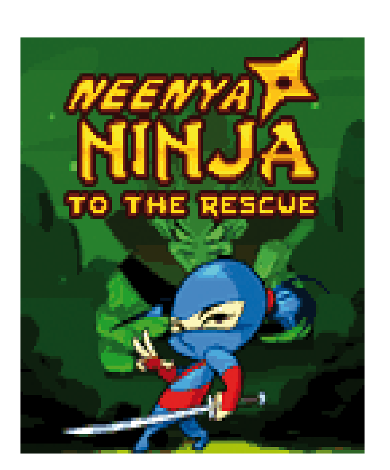
**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Plataformas de acción
**Web:** www.es.zed.com

**PUNTUACIÓN** 85








# Zed Texas Hold'em Poker Online

## Suerte y habilidad contra jugadores de todo el mundo

Son muchos ya los juegos de póker que se han editado para múltiples plataformas, incluidos los moviles. Sin embargo, Zed Texas Hold'em Poker Online es el primero que ofrece, en esta plataforma, la posibilidad de enfrentarse online a jugadores reales de todo el mundo.
Cada mesa de juego admite un máximo de seis jugadores participando en partidas de póker con un nivel de dificultad creciente. El sistema de control es muy sencillo y las reglas son las estándar de juego.
La gracia de competir contra otros jugadores es que los faroles cobran mucha mayor relevancia que cuando se juega contra una inteligencia artificial, lo que permite que las partidas sean mucho más intensas y divertidas. Evidentemente se juega con dinero virtual, aunque seguro que más de uno se lo tomará tan en serio como si fuera dinero real.■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Azar
**Web:** www.es.zed.com

**PUNTUACIÓN** 85











# SimCity Societies

## La evolución de un clásico de la construcción y la gestión

SimCity fue en sus orígenes un juego de construcción y gestión de ciudades. A lo largo de los años ha evolucionado adaptándose a las nuevas tecnologías y recogiendo las sugerencias de los aficionados hasta convertirse en Societies, que conserva los elementos originales e incorpora la sociedad civil y sus individuos como un elemento de gran importancia en el juego.
Así, en SimCity Societies hay que construir la ciudad, eligiendo los emplazamientos para viviendas, lugares de recreo, industria y oficinas. Según determine el aspecto urbanístico será posible adoptar diferentes políticas que decidirán el tipo de sociedad, otro elemento más a gestionar utilizando las diferentes opciones disponibles. Con ello se puede tener una inmensa metrópoli convertida en un estado policial o toda una utopía liberal. Todas las posibilidades están en manos del jugador. ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Gestión
**Web:** www.eamobile.com

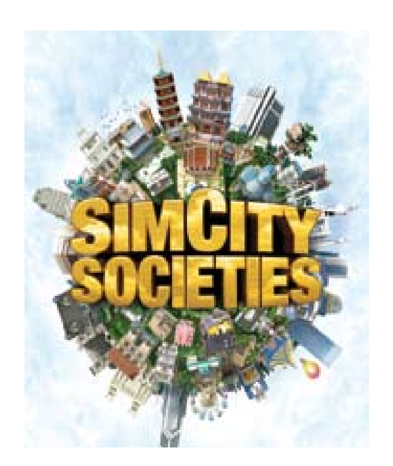
**PUNTUACIÓN 90**










# Eragon Jinete de Dragón

## El nacimiento de una leyenda

Creado por un joven escritor, Eragon ha sido uno de los fenómenos literarios y cinematográficos de los últimos años. Por supuesto, de la película se hizo un juego que también se ha adaptado a móviles.
En él se ofrece al jugador la posibilidad de adentrarse en un mágico mundo de dragones para cumplir una profecía y convertirse en un legendario jinete de dragón. Gracias a la combinación de ataques mágicos, combos de ataques físicos y movimientos especiales, Eragon podrá hacer frente a sus enemigos sin problemas. Pero el joven héroe no está solo, ya que puede invocar a su poderoso dragón para lanzar devastadores ataques sobre los enemigos más poderosos o numerosos.
Como gran novedad, este juego permite que un segundo jugador se una a la aventura en modo cooperativo, añadiendo ataques combinados especiales. ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Aventura de acción
**Web:** www.vgmobile.com

**PUNTUACIÓN 87**












# SW Battle Above Coruscant

## Una intensa batalla espacial

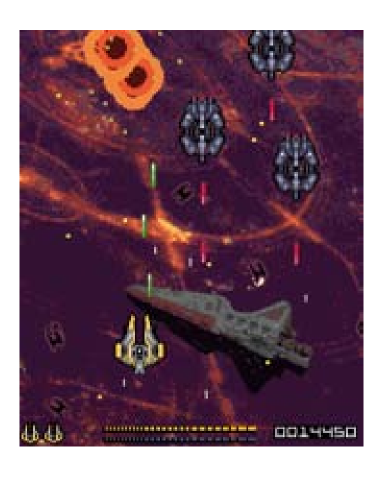
La secuencia en la que Obi Wan y Anakin Skywalker se lanzan al rescate del Canciller Palpatine en medio de una intensa batalla espacial sobre el planeta Coruscant es una de las más espectaculares del Episodio III de Star Wars. Y es precisamente esta batalla la que presenta este juego en todo su esplendor, utilizando fotogramas del filme como hilo conductor y adoptando una fórmula arcade para su desarrollo.

Asumiendo el papel de Anakin y pilotando su nave tendrás que hacer frente a intensas oleadas de cazas enemigos, destruir bombarderos, defender naves insignia y acabar con las defensas de los gigantescos cruceros enemigos, entre otras cosas. Para ello contarás con gran cantidad de potenciadores que te proporcionarán doble disparo, escudos y otras habilidades especiales con las que obtener la victoria. Battle Above Coruscant es tan intenso como en el filme. ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Acción
**Web:** www.thqwireless.com

**PUNTUACIÓN 88**













# Trivial Pursuit Ed. de Lujo

## Más que una simple actualización de preguntas

Es uno de los juegos de tablero por excelencia y también uno de los primeros en debutar en móviles en su día. Ahora se estrena una edición de lujo que no sólo actualiza las preguntas con más de mil nuevas cuestiones, sino que incluye tablas de récords, un nuevo modo de juego y funciones que se pueden desbloquear para extender su longevidad.

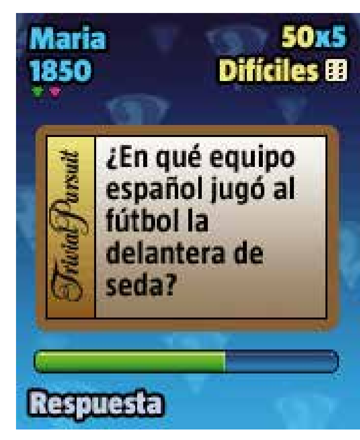
Con más de dos décadas a sus espaldas Trivial Pursuit ha destacado por su excelente combinación de juego en equipo y competitividad, espíritu que se mantiene en esta edición para móviles. Y está ahí gracias a modos para uno y varios jugadores que ahora incorporan un nuevo sistema de puntuación con multiplicadores que otorgan más puntos cuantas más preguntas seguidas se acierte. Además, a las categorías clásicas en móviles se suman otras nuevas como Arte y literatura, Deportes y Pasatiempos, con tres niveles de dificultad. ■

**FICHA TÉCNICA**

**Precio:** Consultar operador
**Descarga:** Consultar operador
**Género:** Tablero
**Web:** www.mrgoodliving.com

**PUNTUACIÓN 89**









Gestión eficaz de datos en servidores virtuales

# Virtuozzo Containers 4.0

El software Virtuozzo Containers 4.0, de Parallels, permite crear contenedores aislados en un único servidor físico y con una sola instancia de sistema operativo, con un alto grado de densidad, rendimiento y manejabilidad.

Los centros de datos de las empresas tienen necesidades en constante cambio y para poder evolucionar necesitan una solución de virtualización que sea flexible y ofrezca al mismo tiempo un alto rendimiento. Este software es una suite de herramientas de automatización y virtualización para cualquier entorno de hardware y software, pues divide de forma dinámica una única instancia de sistema operativo Windows o Linux en entornos virtuales escalables altamente eficientes, también llamados contenedores.

Así, esta virtualización llevada a cabo por Virtuozzo se puede emplear para cargas de trabajo de alto rendimiento en bases de datos Microsoft SQL Server y Oracle que no encajan con otras soluciones de virtualización debido a la carga adicional asociada y a los efectos negativos que sufren en el rendimiento. Asimismo Virtuozzo ofrece un mínimo de tres veces mayor densidad que otras soluciones, lo que permite a los gestores de los centros de datos maximizar el número de contenedores virtuales en cada servidor físico.

Entre las múltiples cualidades de esta suite destacan su capacidad para asegurar la continuidad de negocio a través de mejoras en el rendimiento y backup, su facilidad de uso y gestión y su eficiencia, plasmada en altos niveles de estabilidad y rendimiento. Incluye funcionalidades como permisiones mejoradas, un nuevo diseño de la herramienta de gestión, la instalación a gran escala y capacidades de gestión (incluye aplicaciones y plantillas de sistema operativo así como una gestión de datos centralizada con un visionado lógico del centro de datos). El paquete completo tiene un precio de 3.100 € e incluye un año de soporte técnico. ■



La mejor calidad digital para reproducir en TV

# IAMM NTD-37HD Home Media Center










O2 Media ha presentado un nuevo Home Media Center, el IAMM NTD-37HD, que incorpora el último chipset EM8623L, creado por Sigma Design, el más prestigioso fabricante de chips de descodificación de audio y vídeo. Con él se puede utilizar, por ejemplo, el códec H.264, que empleando las últimas novedades en tecnología de compresión de vídeo es capaz de ofrecer una increíble calidad de imagen a partir de una cantidad de datos de vídeo muy reducida, amén de reproducir contenedores MP4, AVI, TS, TRP y MKV, todo ello en FullHD de 1080p.

Para su conexión al ordenador (entornos Windows, Mac y Linux) se pueden utilizar conectores USB2, red por cable o Wi-Fi, permitiendo así la reproducción en streaming desde cualquier máquina de la red. La inclusión de conectores digitales y analógicos de audio y vídeo permiten su conexión a cualquier sistema de TV y sonido con la máxima calidad. Además el firmware se actualiza periódicamente, de modo que siempre esté al día.

El NTD-37HD utiliza el sistema de almacenamiento de red NDAS, que permite conseguir una alta velocidad de transferencia por red y Wi-Fi. El interfaz multimedia que utiliza soporta el uso de vídeo estándar y alta definición FullHD 1080p (1920x1080). Se le puede incorporar cualquier disco duro SATA de 3.5" de cualquier capacidad con una instalación rápida y sin tornillos. Asimismo posee conexión de sonido digital 5.1 y decodificación de la señal DTS.

Sus reducidas dimensiones (9,5 cm de ancho en la base, 7.5 de ancho, 14,5 cm de largo y 19 cm de alto) y peso (730 gr sin disco duro) facilitan su ubicación en cualquier lugar y su transporte. Tiene un precio de 299 € y se puede adquirir en numerosos comercios o en la tienda online del fabricante (www.o2media.es). ■

Música en libertad

# Auriculares bluetooth de IOGEAR



Millenium Media ha iniciado la comercialización de los nuevos auriculares estéreo GBMH211 de IOGEAR con micrófono integrado.

Escuchar música en cualquier lugar de la casa sin necesidad de llevar un reproductor portátil encima o, también, olvidarse de enredos de cable en el metro o en el autobús ya es posible gracias a estos nuevos auriculares estéreo bluetooth. Y es que permiten al usuario disfrutar de sus canciones favoritas a una distancia de hasta 10 metros con respecto a la fuente de reproducción.

**• Cómodos, pequeños y funcionales:** Diseñados para llevar el cable que los une detrás del cuello, resultan muy cómodos de usar, incluso durante largos períodos de tiempo. Además, gracias a los botones de control integrados, es posible cambiar fácilmente las canciones, ajustar el volumen y detener la música sin necesidad de tener que hacerlo directamente en el reproductor que se esté utilizando.

Los auriculares estéreo de IOGEAR son compatibles con cualquier dispositivo que disponga de tecnología bluetooth integrada (PC, PDA, reproductores MP3...) y soporte los perfiles A2DP o Hands-Free. Para los que no están provistos de dicha tecnología, se pueden utilizar mediante el transmisor de audio GMBA211, que emite las señales de audio de forma inalámbrica a los auriculares.

**• Manos libres para el teléfono**

Otra de sus grandes aportaciones es su micrófono integrado, que, gracias a la tecnología bluetooth, permite atender las llamadas del teléfono móvil. A lo que se suma la posibilidad de poder detener la música desde los propios auriculares y, con tan sólo apretar un botón, recibir las llamadas entrantes.

Por último, cuentan con una gran potencia de salida y un rango de frecuencia de 20 Hz a 20 KHz, además de estar provistos de una batería recargable que ofrece más de seis horas de autonomía.

Su precio es de 39,95 euros (IVA incluido). ■

Un compuesto perfecto para la unión de procesador y disipadores

# Tuniq TX-2

El compuesto térmico de alto rendimiento Tuniq TX-2 proporcione la mejor adhesión entre procesador y disipador gracias a su diseño a nivel molecular. Sin metal o conductor eléctrico alguno, TX-2 ofrece una gran seguridad y fiabilidad. Posee una baja resistencia térmica para facilitar la transferencia de calor entre el disipador y la fuente de calor, así como una delgadez extrema para lograr una conductividad de alta eficacia.

Esta silicona se extiende con facilidad, lo que permite conseguir una consistencia impoluta y la carga térmica que soporta es inferior a la de las siliconas estándar del mercado, e incluso está por debajo de la de su predecesora dentro de la misma gama. Ha obtenido numerosos premios por su rendimiento y en las comparaciones técnicas con productos similares de marcas tan conocidas como Arctic e Intel, se sitúa el número uno de la lista.







Reduce la inestabilidad provocada por calentamiento

# Notebook Cooler To Go




Notebook Cooler To Go de Antec es un dispositivo de bajo consumo energético que proporciona refrigeración en ordenadores portátiles de cualquier dimensión. Se alimenta a través de un puerto USB e incluye un puerto USB para no perder ninguno de los disponibles en el portátil. Ofrece un interruptor de dos velocidades que permite escoger entre máxima refrigeración o ruido mínimo.

Sus dos ventiladores de 80x15 mm operan a velocidades entre 1350 y 1800 revoluciones por minuto según el modo de funcionamiento elegido, produciendo un nivel de ruido de 23 y 27 dBA respectivamente. Su bajo consumo energético (1,55 W ó 2,25 W según el modo) permite su uso incluso cuando el portátil se alimenta de la batería, sin temor a que afecte a la duración de la misma. Notebook Cooler To Go es además muy ligero (300 gr), lo que facilita su transporte junto con el portátil.

Mejora el rendimiento gráfico de tu equipo con las nuevas VGAs de ASUS

# Tu PC un 8% mejor con ASUS

Si tu ordenador echa humo cada vez que juegas a salvar el mundo de algún tirano, si se te cuelga la partida justo en el momento de pasar de pantalla y el ruido del ventilador hace sufrir a tus oídos, ASUS presenta las nuevas tarjetas gráficas EN8800GS TOP y EN8800GS. Ambos modelos cuentan con el nuevo sistema de refrigeración Glaciator que disipa el calor de manera efectiva de la tarjeta gráfica sin que lo notes. Además, también incluyen las funciones SmartDoctor y ASUS GamerOSD que te permite overclockear el reloj de shader a tiempo real para aumentar el rendimiento gráfico de tu equipo.

Gracias a la tecnología exclusiva de ASUS, el rendimiento gráfico de tu ordenador puede ser mejorado hasta un 8%*. Y es que la nueva ASUS EN8800GS TOP/HTDP/384M ha sido diseñada para aumentar el rendimiento de los relojes de motor, de shader y de memoria de 500MHz hasta 600MHz, de 1375 hasta 1700MHz y de 800MHz hasta 900MHz respectivamente, consiguiendo elevar la puntuación 3Dmark06 de 9.571 a 10.399.

El sistema de refrigeración Glaciator que incluye tanto la ASUS EN8800GS TOP, como la ASUS EN8800GS permite disipar el calor de la tarjeta gráfica de forma efectiva y silenciosa, ya que elimina el calor de la GPU empleando tan sólo 25dB. Además, ambos modelos vienen especialmente equipados con el disipador Cross que también contribuye a reducir la temperatura de los circuitos integrados de corriente en 15ºC de media para tener una fuente de alimentación más estable**.

Por otro lado, gracias al sistema SmartDoctor desarrollado por ASUS, cualquier usuario puede overclockear tanto el reloj de shader, como el reloj de motor de forma independiente para conseguir la mejora deseada sin la necesidad de reiniciar la BIOS***. Esta serie de VGA de ASUS también incluye la función GamerOSD que permite mejorar la velocidad de la GPU a tiempo real y desde la pantalla durante el juego. Otra posibilidad que ofrece esta solución es grabar las partidas o transmitirlas por Internet en directo de forma sencilla.

Además, la serie ASUS EN8800GS incluye otras características que hacen de éstas tarjetas la mejor opción para el gaming. Los nuevos soportes de muelle DIP han reducido su temperatura entre 5 y 10ºC comparados con los clásicos coroidales de bobina. Y los condensadores de polímero japoneses bajan la pérdida de corriente ofreciendo una mayor estabilidad. ■



Aumenta la autonomía de tus dispositivos con la nueva batería portátil de Litio de Best Buy

# Easy Comm Portable Battery

La batería de Litio Easy Comm Portable Battery viene a solucionar todos los problemas derivados del uso de dispositivos de batería durante la vida cotidiana como son el teléfono móvil, el ordenador portátil o la cámara de fotos, que suelen quedarse sin batería justo cuando más se necesita. Este problema, que ha ocasionado más de un quebradero de cabeza y algún que otro enfado a los usuarios de estos dispositivos, ya tiene solución gracias al nuevo producto de Best Buy.

Easy Comm Portable Battery es capaz de aumentar de forma considerable la autonomía de los dispositivos más comunes como son el PC portátil, la cámara de fotos, el teléfono móvil, la PDA o algunos modelos de consolas portátiles, sin necesidad de corriente y con a penas tres horas de carga. De este modo ofrece hasta 4 horas extra en el caso de los portátiles, hasta 20 horas extra en el caso de una cámara digital o incluso hasta un mes para los teléfonos móviles.

Para asegurar una compatibilidad máxima, la unidad incluye dos cables y 19 conectores, que hacen posible utilizar la unidad con las marcas y modelos de dispositivos más comunes. La unidad ofrece una potencia de carga de 3.3V a 16V, permitiendo al usuario elegir el voltaje de salida adecuado para su dispositivo. Cuenta además con un exclusivo sistema de seguridad que no permite enviar a un dispositivo un voltaje mayor al soportado.

Puedes encontrarla la batería de Litio Easy Comm Portable Battery por 99.99€.■



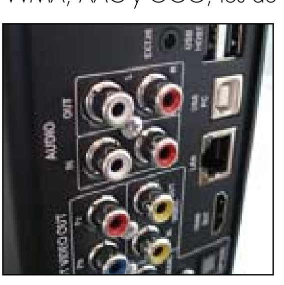

Grabación y reproducción de contenidos multimedia y TV

# HD AKUO AK-MMP8000




La caja externa multimedia HD AKUO AK-MMP8000 es un dispositivo que permite la conexión de decodificador, TDT o TV con euroconector y grabar directamente en un disco duro interno SATA o uno externo conectado a través del puerto USB 2.0. Además reproduce alta definición y los formatos de imagen MPG2 HD, DIVx, AVI HD y xVID HD, los de audio Dobly Digital, AC3, CDDA, LPCM, WMA, AAC y OGG, los de imagen JPG y BMp de 32 bits y los de subtítulos smi, ssa y srt. La grabación de audio y vídeo se almacena en MPEGII y posee varios modos (HQ, SP, LP, EP y SLP), alcanzando en la reproducción hasta 1080i (1920x1080), tanto en PAL como en NTSC.

Este dispositivo posee todas las salidas necesarias para su conexión a sistemas de imagen y sonido, así como conexiones de red para integrarse dentro de la red doméstica y entradas para recibir señal desde todo tipo de fuentes.■




Silencio…..silencio…..silencio…

# XILENCE Xilent Blade XL



Llega una nueva versión del conocido Xilent Blade pero esta vez en tamaño XL: Xilent Blade XL.

Este cooler para CPU combina una estupenda refrigeración con un diseño único y extraordinario. Dispone de 5 heatpipes en forma de "L" y un ventilador con control automático de la velocidad (PWM) de 120mm que asegura una alta refrigeración.

El ventilador extra silencioso (tan sólo 18dBA) está sujeto al disipador por medio de tornillos de goma, lo que proporciona niveles mínimos de vibraciones y ruido.

En definitiva, una buena opción de compra por sus prestaciones, calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS:

- Compatibilidad: Intel LGA775 (Todas las series) y AMD 754/939/940/AM2
- Material: Base y Heatpipes de cobre, aletas de refrigeración de aluminio
- Heatpipes: 5
- Ventilador de 120mm aletas rojas con PWM
- Tipo rodamientos: Hydro Bearing
- Velocidad ventilador: 2000RPM
- Flujo de aire: 78.31CFM
- Nivel sonoro: 18dBA
- Dimensiones: 145 x 143 x 141.5mm
- Dimensiones Disipador: 143 x 145 x 95mm
- Dimensiones Ventilador: 120 x 120 x 38mm
- Peso: 580g
- Voltaje: 12 VDC
- Voltaje en operación: 10.8 – 13.2 VDC
- Energía: 2.4W
- Conector: Molex 4 pines
- Incluye pasta térmica. ■

Velocidad de vertigo

# SAPPHIRE presenta la HD 3650

SAPPHIRE Technology, líder del sector de soluciones gráficas, acaba de presentar una impresionante y novedosa gama de tarjetas gráficas que sitúan las arquitecturas de gráficos más avanzadas en la corriente general.

La nueva SAPPHIRE HD 3650 utiliza la más reciente arquitectura de sombreado unificada y ofrece soporte para Shader Model 4,1 y el próximo DirectX 10.1, con conexión a través de la última interfaz PCI-Express Gen 2.0. La arquitectura cuenta con 120 procesadores de control de flujo y un controlador de memoria interna de bus en anillo, además de varias unidades de renderizado y una unidad programable de creación de mosaicos (tessellation), que en conjunto ofrecen un extraordinario rendimiento gráfico.

Las dos versiones de SAPPHIRE HD 3650 estarán disponibles en el lanzamiento, con rendimiento y precios en función de las opciones de memoria. Una versión estará equipada con 512 MB de memoria GDDR3 a 900 MHz, y la otra con 512 MB de memoria GDDR2 a 500 Mhz. La dos versiones contarán con reloj de núcleo a 725 MHz y enfriador asistido por ventilador en una sola ranura.

Los dos modelos cuentan con la nueva tecnología CrossFireX, con dos conectores de alta velocidad en cada tarjeta que permiten unirlas para obtener un rendimiento sin igual al instalarse en una placa base CrossFireX. La GPU de la serie HD 3650 se ha fabricado con la nueva tecnología de proceso 55nm, consume menos energía y cuenta con ATI PowerPlay, que reduce activamente el consumo dependiendo de la carga.

Al igual que otros modelos de la serie HD 3000, la SAPPHIRE HD 3650 incorpora la última tecnología de alta definición ATI Avivo™ para mejorar la calidad de imagen, así como descodificador UVD (Unified Video Decoder) integrado para la descodificación acelerada por hardware de contenido Blu-ray™ y HD DVD para codecs VC-1 y H.264, lo que reduce considerablemente el trabajo de la CPU. Los usuarios de HDMI disponen de una adaptador para salida de audio y vídeo reales por un solo cable, lo que permite utilizar monitores preparados para HDMI.

Las nuevas tarjetas de gráficos SAPPHIRE serie HD 3000 están preparadas para Microsoft Windows Vista™ Premium y tienen el soporte del conjunto de software Catalyst® de ATI, lo que garantiza a los usuarios un acceso fácil y constante a las actualizaciones de software para obtener gran rendimiento, estabilidad y funciones añadidas. El soporte de DirectX10.1 ofrece a los creadores acceso a técnicas de programación avanzadas y nuevos efectos de iluminación.■



El complemento imprescindible para viajes con el portátil

# Notebook Accesories Kit

Targus, fabricante líder mundial de maletines para portátil y accesorios, presenta Notebook Accesories Kit BEU0470C.

Un pack de los accesorios imprescindibles para el ordenador portátil que vienen dispuestos y ordenados dentro de un práctico neceser, ideal para llevarlo siempre en el maletín junto al pc.

Ratón y Hub de cuatro puertos

De diseño ergonómico, ultracompacto y en color negro, este ratón posee un sensor óptico de 800 dpi que le permite trabajar con gran precisión sobre todo tipo de documentos y páginas.Gracias a su cable retráctil, el usuario puede tener gran libertad de movimientos y recoger por completo el dispositivo cuando no lo esté usando. Por último, se caracteriza tanto por su peso, con tan sólo 46 gramos, como por su tamaño, con unas dimensiones de 8x4,5x2,5 cm.

Por su parte, el microhub, con unas medidas de 4,5x3x2,5 cm, ofrece cuatro puertos USB. De este modo, permite disponer de más periféricos para usar de forma simultánea. Además, al ser 2.0 ofrecen una gran rapidez de transferencia de datos con el ordenador. La conexión, al igual que la del roedor tecnológico, es "plug and play" por lo que no precisa de drivers de instalación.

Conectado de día o de noche

Este práctico kit se completa con un sistema de cableado con tres conexiones: Ethernet, línea telefónica convencional y USB en una misma herrmaienta. De esta forma, con este dispositivo es posible realizar múltiples conexiones con una sola unidad móvil, ya que la combinación de cable para teléfono, red y USB es capaz de cubrir la mayoría de los periféricos USB y redes. La longitud del cable es de 1,65 m.

El último componente del kit es una luz USB retráctil, la compañera perfecta para iluminar el teclado del portátil y/o los documentos cuando se está de viaje o en lugares poco iluminados.

A todo lo anterior se suma la posibilidad de ordenar y transportar cómodamente los miembros de este completo paquete en un elegante estuche fabricado en piel con espacios reservados para cada dispositivo.

PVP: 34,95 € (IVA incluido) ■



Con una portabilidad sin rival y sobrada calidad, el nuevo Q1 Ultra con HSDPA integrado te ofrece pura libertad digital

# Samsung Q1 Ultra con HSDPA integrado, una nueva experiencia







Samsung, líder mundial en fabricación de ordenadores portátiles notebooks, impresoras y monitores, presenta el nuevo Q1 Ultra - elegante, ultraligero y con una movilidad y funcionalidad nunca vistas. Con este Ultra Mobile PC encontrarás todo lo que buscas en un solo dispositivo: navegador, un soporte para tus videoconferencias, acceso wireless a Internet, teclado QWERTY y cámara integrada (una webcam que cuenta con 0.3 megapíxeles y una cámara de fotos en la parte trasera de 1.3 megapíxeles). Este Ultra PC es la respuesta a lo que necesitas: ligereza y polivalencia y todo en 690 gramos.

La integración de la tecnología HSDPA abre un nuevo mundo de libertad digital en el ámbito de la movilidad y los negocios para aquellos que requieren una rápida transferencia de datos desde cualquier parte. No más grande que una agenda personal y con un peso de poco más de medio kilo, el nuevo Q1 Ultra te posibilita tener toda la tecnología que necesitas al alcance de tus manos.

Samsung ha alcanzado nuevas cotas con la tecnología Ultra-low voltage (ULV) Intel processor combinada con un giga de memoria RAM. Además, integra un disco duro de 1.8" y 60 gigas elegantemente presentado en su carcasa Aura-black. Gracias a toda la tecnología que incorpora, el Q1 Ultra HDSPA está predestinado a ser el compañero esencial en tus negocios. Los fans de los accesorios multimedia pueden también disfrutar de su música en formato MP3 y vídeos donde y cuando quieran. Su pantalla, de 7", táctil y un brillo de 300cd/ m², asegura una experiencia sensacional. Es posible conectarlo a cualquier monitor, y cuenta con cámaras frontal y trasera, ideal tanto para su uso en video conferencias como para cámara digital.

Elegante, portátil y funcional

Su diseño único y su fácil transporte colocan a este dispositivo en una posición destacada respecto a sus competidores. Su robustez además te asegura que tu Ultra Mobile PC lo será por mucho tiempo. Para aquellos que prefieren las ventajas de los Tablet PC, cuentan con la posibilidad de manejar el Q1 Ultra directamente a través de la pantalla táctil. Además, con el reconocimiento de escritura manual, el Q1 Ultra se transforma en una agenda electrónica, pudiendo añadir, ver y editar tus citas en pocos segundos.

Ultra movilidad con HSDPA

El Q1 Ultra no sólo combina diseño con funcionalidad, sino que con su módulo HSDPA consigue conectividad con la última generación de UMTS. El HSDPA (High Speed Download Packet Access) es un protocolo de transmisión que provee de una conexión comparable al ADSL. Un compañero ideal para viajes de negocios o placer, con una conexión wireless standard 802.11 b/g LAN y una velocidad de transmisión de datos de 54 mbps, además de Bluetooth© integrado, permitiendo una comunicación inalámbrica adicional. También dispone de conexión LAN que puede emplearse para integrar el dispositivo en cualquier red.

El Q1 Ultra con HSDPA esta disponible en el mercado con el sistema operativo de Windows XP Tablet PC Edition y con 2 baterías que te conceden hasta 12 horas de duración a pleno rendimiento.

Extremadamente ligero

El Q1 Ultra es pequeño, compacto y ligero como una pluma. Potente como cualquiera de sus "hermanos mayores", equipado con la última tecnología en comunicación – el compañero ideal para hombres y mujeres de negocios. El buque insignia de Samsung está ideado para los negocios que requieran de un alto grado de funcionalidad y movilidad, características presentes cada día en mayor número de sectores laborales.

Disponibilidad

El Q1 Ultra con HSDPA esta ya disponible en el mercado a un precio de 1599 € (IVA incluido). ■



Un accesorio imprescindible para jugar online

# Auriculares

## SteelSeries 5H USB v2






La buena comunicación entre jugadores de un mismo equipo a la hora de afrontar cualquier desafío online pasa por utilizar conversaciones de viva voz en lugar del engorro del chat, que impide continuar con lo que sea que haya que hacer mientras se teclea.

Independientemente del programa utilizado a tal fin y de si el juego tiene o no soporte para chat de voz, la mejor opción en este caso son los auriculares USB, que reducen notablemente los potenciales problemas derivados del uso de las entradas y salidas de micrófono y auriculares de las tarjetas de sonido.

Los SteelSeries 5H USB v2 ofrecen una increíble calidad de sonido y un micrófono que se puede recoger en el interior del auricular derecho si no se desea utilizar. El conducto del micro está recubierto de plástico, lo que incrementa notablemente su resistencia, y es totalmente flexible para adaptarse según el deseo de cada jugador. Tienen un precio recomendado de 79.95€. ■










# 10.000




## Bienvenidos al mundo del Mamut y el Dientes de Sable

El popular director de cine catastrofista y un auténtico especialista en superproducciones, Roland Emmerich, nos arrastrará en esta ocasión a un periodo de la historia en el que los mitos avivaban los fuegos de los valerosos corazones de los guerreros, mientras sus almas les abandonaban al son de los dioses y los espíritus. Tiempos de leyendas y profecías en los que las tierras no pertenecían al hombre, sino al mamut y al dientes de sable. Estamos hablando de "10.000", la nueva gran producción de un director conocido por películas como "Stargate", "Independence Day", "Godzilla" o "El día de mañana", que llega a España el día 7 de Marzo.

Una prehistórica historia de amor servirá de excusa para que el joven cazador D'Leh lidere a un pequeño grupo de valerosos cazadores en una persecución, a través de inhóspitos territorios hasta llegar a los mismísimos confines de la tierra. Unos misteriosos señores de la guerra han arrasado con su pueblo, dejando únicamente cenizas y destrucción, llevándose consigo a su amada. D'Leh y sus acompañantes vivirán una auténtica aventura en la que se enfrentarán a todo tipo de magníficas criaturas en su búsqueda sin descanso de la bella mujer, llegando incluso a descubrir lo que parece ser una auténtica civilización perdida.

Conducido por el destino, el intrépido protagonista verá como la única esperanza de volver a abrazar a Evolet transcurre por una senda que le guiará hacia un misterioso imperio, situado más allá de los límites de la imaginación, donde altas pirámides osan mirar al cielo desafiantes. Allí se producirá un mítico enfrentamiento entre D'Leh y el temible Dios que mantiene oprimido a su pueblo.

Con guión del propio Roland Emmerich, nos encontramos ante una épica historia de aventuras que destacará sobre todo por convertirse en un auténtico espectáculo visual, como ya certificaron las anteriores películas del director alemán, más que consagrado en el arte de la creación de superproducciones.

Al frente de tan mítica producción encontramos a un desconocido reparto formado por Steven Strait ("The Covenant"), Camilla Belle ("Cuando llama un extraño") y Cliff Curtis ("La Jungla 4"), quienes recogerán todo el peso dramático de esta nueva película, que supondrá un nuevo paso al frente de Emmerich en el mundo de las grandes producciones Hollywoodianas.

■Jesús García




# Horton

## Diversión animada en el diminuto poblado de Villaquién

El 14 de Marzo, de la mano de 20th Century Fox, llega a las salas españolas "Horton", el último trabajo de animación de Blue Sky Studios, compañía encargada de títulos tan exitosos como son las dos entregas de "Ice Age" o "Robots".

Basada en un cuento escrito por Ted Geisel (bajo el pseudónimo de Dr. Seuss) en 1954, la película desarrolla la historia de Horton, un elefante patoso pero de buen corazón, que es el único animal capaz de oír a los diminutos seres que habitan en una mota de polvo. Su extraña habilidad provocará que el resto de animales con los que convive lo tomen por loco y decidan destruir el pequeño hábitat de las curiosas criaturas. La frágil existencia de la minúscula comunidad llamada Villaquién depende de Horton, quien movido por su sensible corazón, la defenderá cueste lo que cueste. Para cumplir con su propósito, el elefante les propondrá a todos los miembros de la comunidad que griten a la vez, para que los demás animales puedan oírlos y no decidan destruirlos.

Uno de los atractivos de la película reside en las participaciones de Jim Carrey y Steve Carell, que prestan sus voces en la versión original a los personajes de Horton y el Alcalde de Villaquién respectivamente. Carrey tuvo la oportunidad hace unos años de trabajar en otro proyecto basado también en un cuento de Dr. Seuss, "El Grinch", aunque éste será el primer proyecto de animación para el actor. Jimmy Hayward y Steve Martino, dos asistentes del departamento de animación de las películas "Monstruos S.A." y "Toy Story", codirigen este entretenido trabajo de animación.

■Álvaro Sánchez

# Las Crónicas de Spiderwick

## Más mundos imaginarios

Las adaptaciones cinematográficas de obras literarias de fantasía destinada al público infantil y juvenil están viviendo un momento dorado en la actualidad. La propuesta de inminente estreno es esta vez "Spiderwick", dirigida por Mark Waters, y que cuenta en el reparto con los jóvenes interpretes Freddie Highmore y Sarah Bolger, apadrinados por actores veteranos como Mary-Louise Parker, Nick Nolte o Joan Plowright.

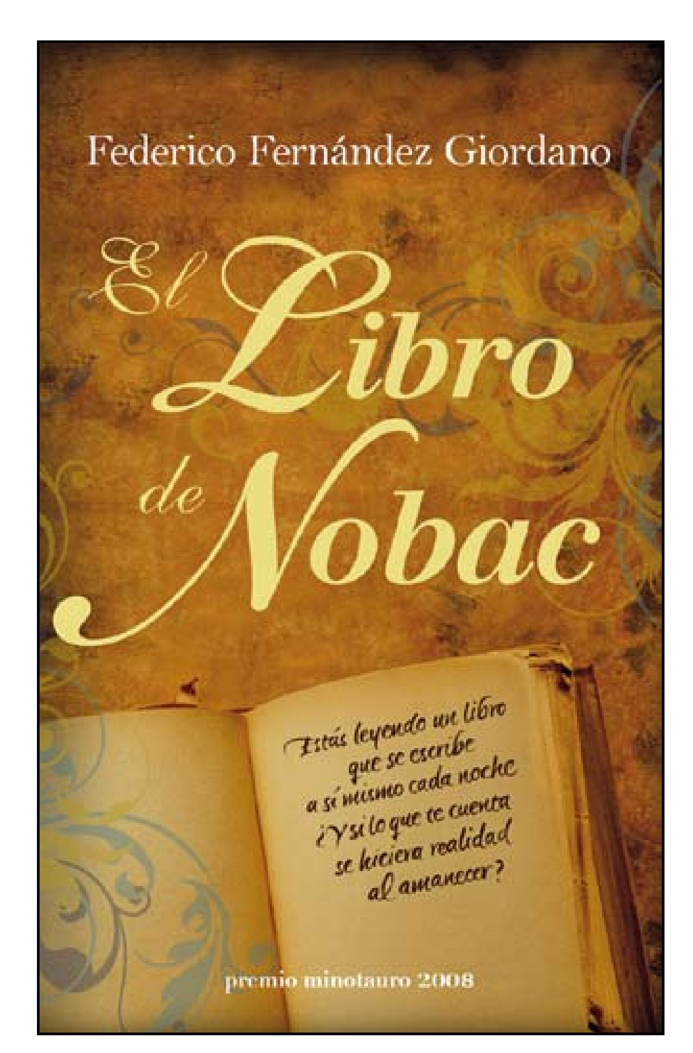
La trama respeta el original literario planteándonos la situación en la que se encuentra la familia Grace, que hereda inesperadamente las propiedades de Spiderwick, mudándose hasta allí desde Nueva York. El cambio de rutina, en un principio el gran conflicto, será prácticamente irrelevante para la familia, quien descubrirá entre sus nuevas posesiones un tratado escrito por su ancestro Arthur Spiderwick, el cual halló un mundo paralelo poblado de criaturas fantásticas. Pronto los protagonistas se verán involucrados en los conflictos de esta tierra mítica, que amenazan con desbordarse afectando así nuestra propia realidad. De la mano del trasgo Hogsqueal los niños entraran en los dominios de ogro Mulgarath, quien pretende hacerse con el volumen mágico para atacar a sus enemigos.

Un planteamiento típico de oposición del bien contra el mal que fluye sobre el desarrollo de valores morales de los jóvenes protagonistas, y que tiene su mayor aliciente en el cuidado trabajo de diseño de los personajes no humanos, así como su animación en la gran pantalla.

A pesar del a priori carácter infantil de la trama, esta sorprende por las secuencias de acción que incluye, la violencia implícita de muchas situaciones y un trasfondo en las ideas que la hace apta para entretener tanto a infantes como a adultos, convirtiéndose así en la mejor propuesta de cine familiar con tintes épicos del momento.

■Mariano Mazarío








# El Libro de Nobac




## Premio Minotauro 2008

Este 5 de marzo, Ediciones Minotauro pone a la venta la novela ganadora del premio de fantasía, ciencia ficción y terror mejor dotado económicamente del mundo, con 18.000 euros. El uruguayo afincado en Barcelona, Federico Fernández Giordano, se alzó con la preciada estatuilla del Premio Minotauro gracias a la novela "El libro de Nobac", con la que, según dice, homenajea a sus maestros Borges, Bioy Casares, y sobre todo, Edgar Allan Poe. El jurado, compuesto por Fernando Delgado, Juan Eslava Galán, Laura Falcó Lara, Clara Tahoces, Pere Matesanz, Olga Rubio, Ángela Vallvey, y el editor José López Jara en calidad de secretario sin voto, eligió esta obra por encima de otras de "alta calidad literaria".

En "El libro de Nobac" un misterioso anciano contrata los servicios literarios de Edgar Pym, escritor de encargo de convulsa vida profesional y personal, que completará un singular dúo con la bella periodista Lisa Lynch. El objetivo es contar la singular vida del señor Pym, en cuyo poder se encuentra un codiciado objeto, un libro en el que, día a día, se narra su vida. Ambos se impondrán la misión de desvelar las claves del libro y encontrar al profesor Nobac, un excéntrico científico desaparecido tiempo atrás y del que no se conoce su paradero ni destino. Edgar y Lisa leen el libro de Nobac cada noche y, lo que en él se escribe, sucede a la mañana siguiente.

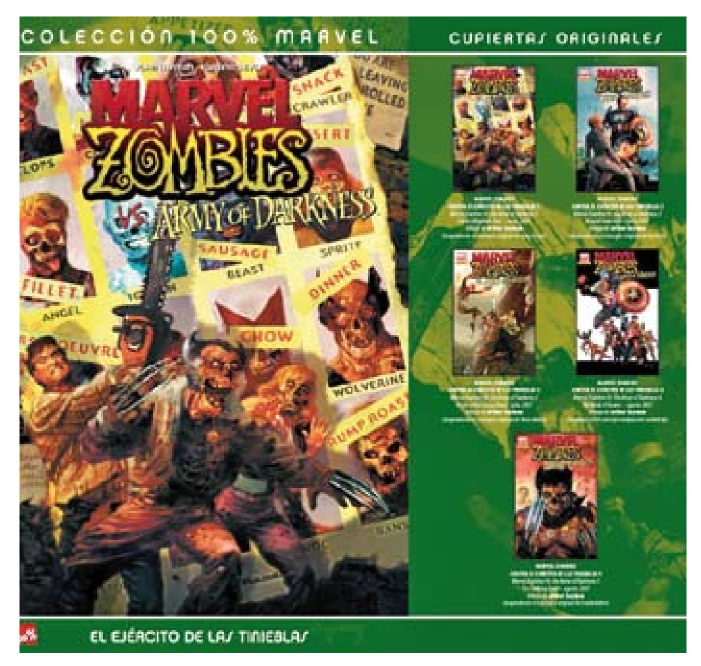
El autor ha intentado combinar la mejor literatura policíaca con la fantástica, en una obra en la que el misterio y los saltos temporales caracterizan una trama que busca sorprender al lector y comprender las claves de un libro, que puede absorber fácilmente la mente de los protagonistas al ser capaz de predecir sucesos futuros.

Federico Fernández Giordano nació en Uruguay en el seno de una familia de escritores y artistas, aunque vive desde muy pequeño en Barcelona, ciudad en la que trabaja como colaborador editorial desde hace casi diez años. En 2007 publicó la novela "Los Justos", galardonada con el I Premio de Novela El Andén Express. Colabora en algunos blogs y páginas culturales de internet, y ejerce como crítico musical. Estudió cine en la Ciudad Condal y trabajó como argumentista en la película "El último justo" (2007), producida por Filmax y dirigida por Manuel Carballo. Más información en www.scyla.com

**El libro de Nobac**
Autor: Federico Fernández Giordano
Editorial: Minotauro
Colección: Hades
Fecha Publicación: 05/03/2008
Páginas: 272
Cubierta: Cartoné con sobrecubierta
Precio: 19,00 €

■ Alejandro Serrano

# Marvel Zombies vs. El Ejército de las Tinieblas




### Regreso del endemoniado de la motosierra

Pero que es esto? Para quiénes no lo sepan estamos hablando de los Vengadores, Lobezno, Spiderman y toda la pléyade de personajes que forman parte del Universo Marvel, compartiendo una historia con el mejor hombre que ha habido nunca con una sierra eléctrica en lugar de mano, el único e inimitable Ash. Sólo que no están precisamente en el mismo bando

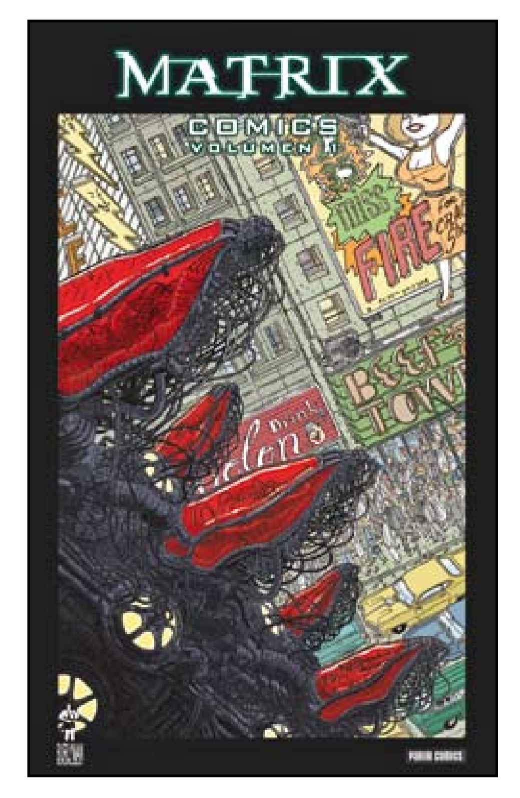
A raíz del universo paralelo creado por Robert Kirkman y Sean Philips, surge esta divertida orgía de sangre y vísceras, de las manos de John Layman y el dibujo de Fabiano Silva Neves, que contaron con el asesoramiento de sus autores así como con las portadas del gran Arthur Suydam. Los autores se preguntan qué sucedería si tenemos a los zombies con superpoderes de Marvel Zombies ante todo un experto mata demonios como es Ash.

Este mítico personaje de la motosierra, Ash, aterriza en un nuevo universo dispuesto a enfrentarse a nuevos demonios del Necronomicon, sin embargo se encuentra con un montón de "payasos disfrazados" y una vieja poseída que le dice que el fin de ese mundo se acerca. Sabedor de que el ejército de muertos del que habla la vieja mendiga puede traerle algunos problemas, decide recurrir a la ayuda de esos macabros payasos. Una lástima que no le crean...

Guión de John Layman - Dibujo de Fabiano Silva Neves - 128 páginas - 11 €

■Miguel Pérez

# The Matrix #1




### Del cine a las páginas de los cómics

En Marzo de 1999 dos hermanos reventaban las taquillas de cine de medio mundo mostrándonos su versión de una realidad virtual tan creíble, que nunca podríamos diferenciarla de lo que nos rodea. Las máquinas se habían revelado y dominaban la tierra usando a los humanos, que cultivaban en granjas, como fuente de energía. Estamos hablando, claro está, de los hermanos Larry y Andy Wachowski, y la película es, por supuesto, The Matrix.

Tras el enorme éxito e impacto del film, la matriz se desplegó y desarrolló en dos películas más: Matrix Reloaded y Matrix Revolutions. Además, pudimos ver como el universo creado por los Wachowski crecía en riqueza, ampliándose con aquella estupenda serie de cortos que fue Animatrix, así como también en el campo de los videojuegos con The Matrix: Path of Neo.

Pues bien, este mes, de la mano de Panini Comics y por primera vez en España, podremos ver los cómics de The Matrix en las librerías. Se trata de una recopilación de historias cortas basadas en este complejo universo. Los Wachowski han contado para ello con algunos de los mejores autores e ilustradores de cómic del momento, entre los que podemos encontrar a Geof Darrow (Transmetropolitan), Bill Sienkiewicz (New X-Men), Neil Gaiman (Sandman), Dave Gibbons (Watchmen) y David Lapham (The Darkness), además de los propios hermanos que realizaron Bits, y trozos de Información cuya base sirvió para el corto Segundo Renacimiento, visto en la mencionada Animatrix. Sin duda imprescindible para los fans de The Matrix.

Guión y dibujo de Larry y Andy Wachoski, Geof Darrow, Bill Sienkiewicz, Neil Gaiman, Ted McKeever, John Van Fleet, Dave Gibbons, David Lapham, Kaare Andrews, Peter Bagge, Paul Chadwick, Troy Nixey, Dave McCaig, Gregory Ruth, Steve Skroce, Ryder Windham y Kilian Plunkett - 160 páginas - 13 €

■Miguel Pérez




18+


XBOX 360. LIVE